

**UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR**  
FACULTAD DE HUMANIDADES  
LICENCIATURA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

**“LA RELACIÓN ENTRE ADICCIÓN A LAS TICS Y EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN  
ADOLESCENTES DE 13 A 15 AÑOS EN UNA INSTITUCIÓN PRIVADA.”**  
TESIS DE GRADO

**MARIANGELA MONTERROSO BOCALETTI**  
CARNET 12375-06

GUATEMALA DE LAASUNCIÓN, MAYO DE 2014  
CAMPUS CENTRAL

**UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR**  
FACULTAD DE HUMANIDADES  
LICENCIATURA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

**“LA RELACIÓN ENTRE ADICCIÓN A LAS TICS Y EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN  
ADOLESCENTES DE 13 A 15 AÑOS EN UNA INSTITUCIÓN PRIVADA.”**

TESIS DE GRADO

TRABAJO PRESENTADO AL CONSEJO DE LA FACULTAD DE  
HUMANIDADES

POR  
**MARIANGELA MONTERROSO BOCALETTI**

PREVIO A CONFERÍRSELE  
EL TÍTULO DE PSICÓLOGA EDUCATIVA EN EL GRADO ACADÉMICO DE LICENCIADA

GUATEMALA DE LAASUNCIÓN, MAYO DE 2014  
CAMPUS CENTRAL

## **AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD RAFAEL LANDIVAR**

RECTOR: P. EDUARDO VALDES BARRIA, S.J.  
VICERRECTORA ACADÉMICA: DRA. MARTA LUCRECIA MÉNDEZ GONZALES DE PENEDO  
VICERRECTOR DE INVESTIGACIÓN Y PROYECCIÓN: DR. CARLOS RAFAEL CABARRÚS PELLECCER, S.J.  
VICERRECTOR DE INTEGRACIÓN UNIVERSITARIA: MGTR. LUIS ESTUARDO QUAN MACK  
VICERRECTOR ADMINISTRATIVO: LIC. ARIEL RIVERA IRIAS  
SECRETARIA GENERAL: LIC. FABIOLA DE LA LUZ PADILLA BELTRANENA DE LORENZANA

## **AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE HUMANIDADES**

DECANA: MGTR. MARIA HILDA CABALLEROS ALVARADO DE MAZARIEGOS  
VICEDECANO: MGTR. HOSY BENJAMER OROZCO  
SECRETARIA: MGTR. GEORGINA MARIA MARISCAL CASTILLO DE JURADO

## **NOMBRE DEL ASESOR DE TRABAJO DE GRADUACIÓN**

MGTR. VIRNA PATRICIA ZAMORA SUM

## **REVISOR QUE PRACTICÓ LA EVALUACIÓN**

MGTR. INGRID LORENA AMBROSY VELARDE

Guatemala, 27 de noviembre 2013

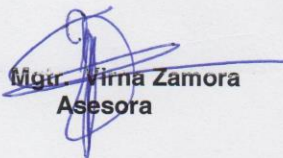
Señores  
Facultad de Humanidades  
Universidad Rafael Landívar  
Ciudad

Respetables Señores:

Tengo el agrado de dirigirme a Uds. para someter a su consideración la tesis de **Mariangela Monterroso Bocaletti**, con número de carné 1237506, de la Licenciatura en Psicología Educativa titulada: **La relación entre adicción a las TICS y el rendimiento académico en adolescentes de 13 a 15 años en una institución privada.**

Asimismo, por haber tenido la oportunidad de dar seguimiento a la investigación y revisar el informe final, me permito manifestarles que la misma reúne ampliamente las condiciones exigidas por la Universidad Rafael Landívar y la Facultad de Humanidades para trabajos de esta naturaleza, por lo que me permito someterla a su consideración para que sea nombrado el revisor respectivo.

Atentamente,

  
Mgr. Virna Zamora  
Asesora



Universidad  
Rafael Landívar

Tradición Jesuita en Guatemala

FACULTAD DE HUMANIDADES  
No. 051-2014

### Orden de Impresión

De acuerdo a la aprobación de la Evaluación del Trabajo de Graduación en la variante Tesis de Grado de la estudiante MARIANGELA MONTEROSO BOCALETTI, Carnet 12375-06 en la carrera LICENCIATURA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA, del Campus Central, que consta en el Acta No. 05512-2014 de fecha 20 de mayo de 2014, se autoriza la impresión digital del trabajo titulado:

**"LA RELACIÓN ENTRE ADICCIÓN A LAS TICS Y EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN ADOLESCENTES DE 13 A 15 AÑOS EN UNA INSTITUCIÓN PRIVADA."**

Previo a conferírsele el título de PSICÓLOGA EDUCATIVA en el grado académico de LICENCIADA.

Dado en la ciudad de Guatemala de la Asunción, a los 20 días del mes de mayo del año 2014.



*Irene Ruiz Godoy*

**MGTR. ROMELIA IRENE RUIZ GODOY, SECRETARIA  
HUMANIDADES  
Universidad Rafael Landívar**

## **DEDICATORIA**

**A Dios Todopoderoso**, por su inmensa misericordia y por su bondad que va de la eternidad a la eternidad

**A mis Padres, Horacio Monterroso y Olga Ileana Bocaletti de Monterroso** por su amor y apoyo incondicional y por darme la oportunidad de alcanzar este triunfo.

**A la memoria de mi hermana, María Olga** cuyo recuerdo siempre estará vivo en mi corazón y que me ha dado fuerzas para seguir adelante.

**A mis amigas del Liceo Secretarial Bilingüe** por su sincera amistad, cariño y apoyo durante tantos años.

**A mis compañeras de la Universidad Rafael Landívar, en especial a Ximena Contreras y Daniela García** por su apoyo e incondicional cariño durante los años de universidad.

**A mis amigas de la Universidad de San Carlos**, gracias por estar siempre conmigo.

## **AGRADECIMIENTO**

A la Universidad Rafael Landívar por la formación académica que recibí.

A mis Catedráticos de la Universidad Rafael Landívar por sus enseñanzas y apoyo para llegar a ser una profesional.

A mi Asesora MGTR. Virna Zamora por su incondicional apoyo para la realización del presente trabajo.

A la Licenciada Esther S. de Asturias por haber confiado en mí y apoyarme para la realización del trabajo de campo de esta tesis.

## ÍNDICE

	PÁGINAS
<b>RESUMEN</b>	1
<b>I. INTRODUCCIÓN</b>	2
<b>1. Adicción</b>	16
1.1 Adicción Tecnológica	18
1.2 Algunas Causas de la Adicción Tecnológica	19
<b>2. Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC)</b>	21
2.1.1 Internet	22
2.1.2 Telefonía Móvil	26
2.1.3 Televisión	30
2.1.4 Videojuegos	31
<b>3. RENDIMIENTO ACADÉMICO</b>	36
3.1 Las Tics y la Relación con el rendimiento académico	36
3.1.1 Relación entre el uso del Internet y el rendimiento académico	36
3.1.2 Relación entre el uso de la Televisión y el rendimiento académico	38
3.1.3 Relación entre el uso de la Telefonía Móvil y rendimiento académico	40
3.1.4 Relación entre el uso de los Videojuegos y el rendimiento académico.	42
<b>II. PLANTAMIENTO DEL PROBLEMA</b>	47
1. Objetivo	48
2. Variables de Estudio	48
3. Alcances y Límites	50



4. Aporte	50
<b>III. MÉTODO</b>	<b>51</b>
1. Sujetos	51
2. Instrumentos	51
3. Procedimiento	52
4. Tipo de Investigación	52
5. Método Estadístico	53
<b>IV .PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS</b>	<b>54</b>
<b>V. DISCUSION DE RESULTADOS</b>	<b>66</b>
<b>VI.CONCLUSIONES</b>	<b>69</b>
<b>VII. RECOMENDACIONES</b>	<b>70</b>
<b>VIII.REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS</b>	<b>71</b>
<b>IX. ANEXOS</b>	<b>78</b>

## RESUMEN

La presente investigación tiene titulada: **La relación entre adicción a las TIC y el rendimiento académico en adolescentes de 13 a 15 años en una institución privada.**

Tiene como objetivo establecer la relación entre la adicción a las TIC y el rendimiento académico de adolescentes de 13 a 15 años de una institución privada.

Es una investigación de tipo correlacional, se utilizó como instrumento una encuesta que fue validada por expertos en el tema. Se aplicó a una muestra de 132 estudiantes adolescentes.

Entre los resultados obtenidos se determinó cuánto tiempo le dedican las adolescentes al uso de las TIC y el efecto en el rendimiento académico.

Se puede concluir que las adolescentes utilizan las TIC por períodos largos de tiempo sin embargo no existe como tal una adicción a las mismas. Y el uso de las TIC no es el único factor determinante de bajo rendimiento. Se encontraron otros factores influyentes que son importantes en relación al rendimiento académico aunque no objeto de esta investigación.

Se comprobó que en una gran mayoría las adolescentes poseen aparatos tecnológicos muy modernos que han sido proporcionados por sus padres, quienes también pagan por el servicio de los mismos.

A partir de los resultados obtenidos en la investigación se recomienda a los padres de familia que brinden apoyo y supervisión constante a las adolescentes en relación al uso de las TIC. Que el establecimiento educativo provea espacios y oportunidades de uso de las TIC con fines educativos y de aprendizaje.

## I. INTRODUCCIÓN

A nivel mundial la tecnología y la comunicación han ido cambiando muy rápidamente y día con día van apareciendo nuevos hallazgos. Las Tecnologías de la información y de la Comunicación (TIC) se han construido para facilitar la vida de las personas pudiendo ser de gran provecho. Por ellas es posible transmitir la información sobre situaciones y eventos actuales de interés general y en el mismo momento en que suceden es accesible a todo el mundo y permite que se tenga conocimiento de ello, lo que ha contribuido en gran manera a la globalización. Sin embargo, también hay que tomar en cuenta que todos estos avances tecnológicos pueden complicar las cosas, ya que han contribuido a destruir muchas costumbres y rutinas que hacen al ser humano un ser social y que lo están separando del medio que lo rodea por la falta de interrelación con sus semejantes.

Por otra parte las TIC pueden representar una amenaza para la humanidad, si se les da mal uso. Por ejemplo, el uso excesivo e inadecuado de las redes sociales, los juegos de video no aptos para todas las edades, el acceso ilimitado a todos los sitios de internet, incluyendo la pornografía, entre otros y el uso desmedido del teléfono celular, están llegando al punto de afectar el desenvolvimiento adecuado de las personas.

Según Guerreschi (2007) el mal uso que se le ha venido dando a las TIC es la causa de que muchos niños y adolescentes inviertan la mayoría de su tiempo en ello, pasando muchas horas comunicándose a través de las redes sociales, jugando con video juegos no aptos para su edad, viendo programas de televisión inapropiados o “chateando” en

los celulares, por lo que descuidan sus relaciones interpersonales y por supuesto sus tareas escolares, con lo que el rendimiento escolar se ve afectado.

Por la falta de supervisión de los adultos, los niños y adolescentes tienen fácil acceso a las TIC, pues desde muy pequeños se les proporcionan aparatos telefónicos y otros con la tecnología más moderna con los que tienen acceso en todo momento a Internet, reproducir música, ver videos, tomar y ver fotografías, enviar mensajes tanto privados como públicos, crear eventos, entre otros. Por ello se ha caído en un abuso extremo en el uso de las mismas, pues realizan las tareas escolares al mismo tiempo que ven televisión o que “chatean” en el celular, escuchan música o ven algún video.

Por los comentarios de los propios adolescentes en charlas informales con su grupo de pares se sabe que algunos adolescentes dedican muchas horas a comunicarse a través de las redes sociales durante la noche y la madrugada. Lo cual incide en falta de descanso nocturno por lo que durante la jornada escolar se manifiestan cansados, con sueño y no pueden concentrarse ni prestar la debida atención en sus clases.

Los profesionales que trabajan con esta población saben que los adolescentes utilizan inadecuadamente la Internet, pues cuando tienen que realizar tareas utilizando esta nueva herramienta, no leen, ni investigan el contenido de los artículos que allí encuentran, sino que bajan la información indiscriminadamente y lo que es peor, la colocan en sus trabajos sin haberla comprendido ni haber completado el proceso de aprendizaje de la misma.

Según Lenardon (2007) al usar las TIC tanto tiempo y sin supervisión, los niños y adolescentes corren varios riesgos, de los cuales se dan algunos ejemplos:

- ✓ La ciberadicción
- ✓ El acoso o la pérdida de intimidad
- ✓ Acceso a sitios pornográficos y/o violentos
- ✓ Recepción de mensajes racistas, proclives a la anorexia u otras inclinaciones, incitadores al suicidio, a la comisión de delitos, etc.
- ✓ Creación de una identidad ficticia que puede favorecer el mal uso de información privada por parte de personas desconocidas
- ✓ Juegos de azar que crean adicción

Por lo anteriormente expuesto, el presente estudio tiene como objetivo establecer la relación que existe entre la adicción a las TIC en los adolescentes y su rendimiento académico.

En Guatemala se han realizado investigaciones al respecto que por su trascendencia se presentan a continuación:

López (2004) comentó en su investigación que las Escuelas Normales formadoras de maestros tienen el desafío de ubicar al estudiante ante las posibilidades de emplear la tecnología de la información y comunicación para acceder al mundo inimaginable que las redes digitales ponen al alcance de la juventud, para que juntamente con sus maestros puedan cultivar y desarrollar todo el potencial creativo que la informática ofrece.

El objetivo principal de este trabajo fue determinar el grado en que las TIC son usadas por los estudiantes, y para el caso se administró a un grupo muestral de estudiantes de cuarto magisterio una boleta autoaplicable, para que respondieran acerca de su

conocimiento del uso de la computadora, el acceso a computadoras en la escuela, así como el uso del internet.

La conclusión del estudio fue que las TIC representan una brecha que hay que acortar con estrategias inmediatas, ante la demanda del mundo global que enfrentan los estudiantes.

Chávez y Rivera (2005) realizaron una investigación acerca del uso de los juegos electrónicos y el rendimiento académico en un grupo de cincuenta alumnos de educación básica, de nivel socioeconómico medio. La información obtenida fue recabada utilizando entrevistas y pruebas psicológicas tales como Otis Autoaplicado Forma "A", para determinar el cociente intelectual y test de hábitos de estudio, que midió el rendimiento escolar. Los resultados obtenidos mostraron normalidad en las capacidades mentales de la población evaluada. El nivel de hábitos de estudio de cada alumno se encontró deficiente en sus nueve áreas de aplicación. En conclusión señalaron que el uso de los juegos electrónicos puede ser nocivo y afectar el rendimiento académico.

En su investigación el objetivo principal de Mazat (2012) fue el de determinar la percepción sobre la utilidad de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje en las asignaturas de español e inglés, de los estudiantes de cuarto primaria de un colegio privado en la ciudad de Guatemala en el ciclo escolar 2011-2012.

Esta tesis fue realizada bajo un enfoque cuantitativo, de diseño no experimental de tipo descriptivo, en la cual se aplicó un cuestionario a toda la población de cuarto grado primaria. La población consta de 110 estudiantes de ambos sexos (55 mujeres y 55 hombres), comprendidos entre las edades de 10 y 11 años, que asisten regularmente al Centro Educativo anteriormente mencionado. El cuestionario fue auto aplicable y constó de 36 preguntas cerradas con opciones múltiples.

Según los resultados obtenidos, los estudiantes valoran como fácil la utilización de las TIC en los procesos de enseñanza aprendizaje y prefieren estos recursos sobre los convencionales. Así mismo, se puede decir que la percepción de los estudiantes en cuanto a las TIC implementadas en este centro educativo privado es que son utilizadas por los estudiantes y maestros, aunque no todos los recursos son utilizados con la misma frecuencia.

Las recomendaciones van orientadas a implementar nuevos recursos TIC en los procesos de enseñanza aprendizaje tales como iPads, clickers (aparatos que permiten la respuesta inmediata a través de un Software especial), así como más recursos en línea que motiven y beneficien el aprendizaje en los estudiantes tal como lo hacen los recursos con los que ya se cuentan. También, se recomienda crear e implementar políticas y expectativas en cuanto al uso de las TIC con el fin de utilizarlas de la misma manera y con la misma frecuencia, y así optimizar su uso con la finalidad de ayudar al proceso educativo de los aprendices.

Se encontraron investigaciones a nivel internacional y artículos que son publicados como producto de investigaciones acerca del uso de las TIC las que se presentan a continuación:

En el artículo “Adicción a Internet Conceptualización y propuesta de intervención”, escrito por Luengo (2004), se analizan las investigaciones hasta la fecha sobre el supuesto Desorden de Adicción a Internet (IAD), los criterios diagnósticos que se han propuesto y los posibles mecanismos explicativos responsables de su desarrollo. Se aportan sugerencias para el tratamiento y se plantea una propuesta de intervención cognitivo-conductual, desarrollada en una guía de tratamiento individual para ocho sesiones.

En el artículo “Un nuevo estudio confirma el impacto de la televisión en el rendimiento escolar”, escrito por Castro-Perea (2007) el autor afirma que durante veinte años ha estudiado a niños de 678 familias de Estados Unidos y ha establecido una relación inversa entre el tiempo que niños y adolescentes pasan ante el televisor y el éxito escolar. Asimismo, señala con mucha claridad que la televisión precede en la mayoría de los casos analizados a los problemas de atención y dificultades escolares. La ecuación que establece el estudio es que el tiempo que se dedica a la televisión a los 14 años predetermina el tiempo que se le dedica a los 16 años y el fracaso escolar a los 22 años.

Los datos que refleja el estudio son elocuentes: a los 14 años, una tercera parte de los adolescentes investigados pasaban más de tres horas al día delante del televisor. Un adolescente que ve la televisión al menos una hora al día, corre un riesgo mayor de



presentar más adelante un déficit de atención y problemas escolares que los que ven menos de una hora al día. Un adolescente de 14 años que ve la televisión un promedio de tres horas diarias tiene dos veces menos posibilidades de lograr éxito en los estudios superiores, según la apreciación realizada a los 33 años, que los que ven la televisión un promedio de una hora al día.

El adolescente que a los 14 años consigue reducir su dosis de televisión de dos horas diarias a una hora, a los 16 años reduce a la mitad el riesgo de fracaso escolar. Sin embargo, la ecuación que establece el estudio es que el tiempo que se dedica a la televisión a los 14 años predetermina el tiempo que se le dedica a los 16 años y el fracaso escolar a los 22 años.

El seguimiento mediante cuestionarios de 707 familias a lo largo de 17 años ha permitido detectar que existe una asociación estadísticamente significativa entre el tiempo empleado en ver televisión durante la adolescencia y la madurez precoz y el riesgo de desarrollar actos violentos. Esta asociación se mantiene incluso cuando se controlan otras variables como comportamiento agresivo previo, falta de cuidado de los niños por parte de los padres, renta familiar baja, violencia en el vecindario, educación de los padres o trastornos psiquiátricos.

Siguiendo la misma línea, en el artículo “Las TIC en el Ambito Educativo” escrito por Fernández (2007) es evidente que las TIC han tenido, tienen y seguirán teniendo una enorme repercusión en la sociedad en general y en el ámbito educativo en particular, pero este mundo tecnológico tiene también sus pros y sus contras.

Las nuevas tecnologías pueden suministrar medios para la mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje, para la gestión de los entornos educativos en general y pueden facilitar la colaboración entre las familias, los centros educativos, el mundo laboral y también pueden contribuir a superar las desigualdades sociales. Pero su utilización a favor o en contra de una sociedad más justa dependerá en gran medida de la educación, de los conocimientos y la capacidad crítica de sus usuarios.

Por otra parte Constante (2010) realizó la investigación dirigida a los padres de familia y estudiantes de la Escuela Archipiélago de Colón del sexto año de Educación Básica para mejorar la educación en esta institución y erradicar el problema de los videojuegos en la vida de los estudiantes.

Se investigaron las causas y efectos que ocasionan los videojuegos a través de encuestas aplicadas a padres de familia y estudiantes, y se realizó un análisis estadístico con respecto al desempeño del rendimiento escolar. Se pudo establecer que el poco conocimiento sobre esta amenaza en los estudios de los niños y niñas da como resultado la necesidad de una solución urgente.

El estudio considera que se debe realizar una capacitación sobre el uso de los videojuegos y su incidencia en el bajo rendimiento escolar y de esta manera concientizar a los estudiantes para que optimicen el tiempo y así mejorar sus calificaciones.

Lescano (2010) realizó una investigación de intervención a nivel comunitario en la ciudad de Cuenca, Ecuador para informar y prevenir de las conductas adictivas a las tecnologías actuales de la Información dirigida a la población vulnerable, como son los

adolescentes, jóvenes y sus padres. El trabajo fue realizado con el objetivo de investigar la incidencia de los juegos electrónicos en el bajo rendimiento escolar de los estudiantes de la Escuela Abel Sánchez del Cantón Pillaro.

Para determinar la otra variable que es el rendimiento escolar se realizó una investigación documental de los registros de calificaciones de los estudiantes y se consideraron los promedios de rendimiento anuales de dos y tres años escolares consecutivos. La investigación de campo se realizó mediante la técnica de la encuesta utilizando como instrumento cuestionarios restringidos. Las mismas encuestas se aplicaron a los estudiantes y maestros y la información que se obtuvo fue tabulada y representada en tablas y gráficos circulares.

La información obtenida en la investigación documental se utilizó para verificación de la hipótesis, mediante el estadístico T student, determinándose la relación directa entre las variables de la investigación y el efecto desfavorable del uso de los juegos electrónicos en el bajo rendimiento escolar de los estudiantes.

En conclusión, la investigación pretende ser un apoyo para dimensionar la problemática en las instituciones educativas proporcionando estrategias que pueden ejecutarse para afrontar esta importante causal de bajo rendimiento escolar.

Así también Aymara y Capito (2011) realizaron una investigación acerca del uso del Internet con el objetivo de demostrar el incremento tan importante que se ha dado en los últimos años y que ha conducido, en determinados casos, al uso patológico, que se ha catalogado como adicción a internet y por extensión a las nuevas tecnologías. Para ello, realizó dicha investigación en La Unidad Educativa Fisco Misional Verbo Divino y

La Unidad Educativa particular García ubicada en el cantón Guaranda, provincia de Bolívar, en la cual se demostró que el uso inadecuado que hacen los niños del internet les perjudica en su rendimiento académico y escolar.

Serrano (2011) realizó una investigación para determinar cómo las nuevas tecnologías de la información han revolucionado el estilo de vida de los adultos; pero sin duda el cambio más espectacular se ha producido en los menores, ya que éstos han nacido con estas nuevas tecnologías. Al observar a los menores se dio cuenta que sus comportamientos son muy diferentes.

Los menores pasan horas ante una pantalla de televisión, un ordenador o un teléfono móvil. Cuesta comprender que, en lugar de estar jugando con los amigos en la calle, se encierren en casa a hablar con ellos a través de Messenger o del móvil o se conecten a las redes sociales virtuales Twitter o Facebook. Es obvio reconocer la existencia de la adicción a nuevas tecnologías y aunque durante años se ha estado hablando de ello, no se ha llegado a conocer la dimensión exacta de su alcance.

El rápido desarrollo del fenómeno de estas nuevas pantallas ha llevado a los especialistas a profundizar sobre el tema.

En el artículo “El mal uso de las Nuevas Tecnologías repercuten en el rendimiento escolar”, escrito por Fernández (2011) éste afirma que el mal uso que los jóvenes y adolescentes hacen de Internet, los videojuegos o el móvil, está incrementando los problemas en cuanto a rendimiento escolar y agresividad, dando paso a la aparición de lo que los expertos denominan “nuevas adicciones vinculadas a los avances tecnológicos”.

Becoña (1995) profesor del Departamento de Psicología Clínica y Psicobiología de la Universidad de Santiago de Compostela, expuso en el XIII Congreso nacional de la Sociedad Española de Toxicomanías, celebrado en la capital grancanaria, un estudio sobre las nuevas adicciones y las posibilidades de prevención, donde se recoge que la detección de problemas a nivel de manejo de niños y adolescentes en casa, cuando utilizan muchas horas en Internet o con los videojuegos se ha incrementado de manera significativa y que ya es considerado como una adicción.

Según el especialista, se considera una adicción cuando el individuo organiza su vida en función de Internet y vive por y para ello y da algunos criterios para determinar si hay adicción al uso del Internet. Por ejemplo: 1. Cuando utiliza Internet por lo menos cinco horas más allá de lo que es necesario. 2. Cuando duerme menos de cinco horas por culpa de Internet.

Entonces, es cuando según el autor existe un problema real de adicción. Los primeros datos sobre estas adicciones que comienzan a emerger hablan de una prevalencia que oscila entre el 1 y el 10% y que sí influyen otras cuestiones como el fracaso escolar, dejar la escuela tempranamente, el no conseguir un trabajo adecuado. El profesor Becoña destacó que en los países más desarrollados la adicción a Internet ya es un problema importante donde hay suficientes demandas de tratamiento.

Sobre la prevención de estas nuevas adicciones, el psicólogo recomendó no cerrar los ojos ante conductas abusivas de las nuevas tecnologías. "El móvil, por ejemplo, es muy útil, pero habría un problema si una persona se levanta por las noches a mandar mensajes". En este sentido, también aconsejó a los padres no dejar a sus hijos jugar videojuegos más de una hora al día.

En el artículo “Influencia de las TIC en los adolescentes”, escrito por López (2012) el autor menciona que las tecnologías de información y comunicación son utilizadas las 24 horas del día por muchos adolescentes. Esto se informó en el encuentro TIC a una gran parte de jóvenes que acudió a una charla en Barcelona donde les preguntaron para qué y cómo utilizan las nuevas tecnologías que tienen al alcance. Los jóvenes encuestados comunicaron que el móvil es algo esencial, como un signo para identificarse y mantenerse en contacto constante con sus amigos, ya sea hablando por chat como por internet. De esta investigación se pudo deducir que este uso desmedido del teléfono móvil puede ir enlazado a un problema de adicción donde el uso de las tecnologías viene a ser una necesidad para los jóvenes.

Se ha llegado a un punto en el cual los adolescentes han dejado de lado los libros, para investigar a través de la red; sin embargo, algunos especialistas afirman que esto no es verdad, pues la mayoría de los jóvenes a la hora de hacer trabajos copian sin leer y utilizan la primera información que se les aparece sin saber si pueden confiar en ella. Esto demuestra el mal uso que hacen del teléfono móvil y del Internet.

Según López (2012) se puede hacer un buen uso de las TIC hasta cierto punto. Es bueno introducirlas como herramienta para trabajar y estudiar pero no se puede abusar y hacer que se convierta en una adicción.

Finalmente en el artículo “Riesgo Digital, el impacto de Internet en los niños” Pérez (2013) dijo que sería difícil cuestionar actualmente todo lo que el Internet aporta en nuestras vidas, principalmente en temas y cuestiones de comunicación pues tan solo en los últimos 15 años se ha pasado de comprar música, libros y películas en tiendas, para hacerlo ahora en Internet. De acuerdo a cifras del INEGI, en México hay cerca de 33

millones de niños y jóvenes menores de 14 años, que son conocidos como “Millenials” porque nacieron cerca o después del año 2000. Pérez (2012) investigó que PEWInternet, actualmente 94% de los jóvenes de entre 12 y 17 años, que viven en zonas urbanas se conectan a Internet, y de ellos el 74% lo ha hecho desde un dispositivo móvil como un smartphone o una tablet aunque no sea de su propiedad. En otro estudio de la misma empresa, se habla del consumo de video que tienen los jóvenes, resaltando que 37% de los adolescentes utilizan video Chats; de forma específica, en Latinoamérica el porcentaje es del 28%. En 2012 Comscore presentó una investigación llamada “Future in Focus”, donde dice que el 38% de los usuarios de Redes Sociales en México tienen entre 15 y 24 años; también esta investigación afirma que los jóvenes de ese rango de edades son los que más tiempo pasan conectados a Internet, duplicando el tiempo de navegación respecto al segmento siguiente de 25 a 34 años, lo cual muestra que estas nuevas tecnologías están siendo utilizadas de forma mayoritaria por jóvenes, porque ésta les da la posibilidad de comunicarse con muchas personas a la vez.

En conclusión Pereda (2010) opina que la información llega a los jóvenes y adolescentes a través de muchas vías (redes de ordenadores, satélites, televisión por cable, multimedia, telefonía móvil, etc.) pero que lo que en el fondo realmente preocupa no es tanto que sepan usarlas técnicamente, sino que no saben usarlas bien y eso es algo que no se está enseñando en colegios ni en las universidades y por ello los jóvenes se están volviendo dependientes de los aparatos, pero han perdido su sentido crítico y su capacidad de producir por sí mismos.

Incluso, Etcheverry (2006) en un artículo afirma la importancia que tiene que las personas escriban a mano, porque escribir letras unidas permite que el pensamiento fluya con armonía.

Estas y muchas habilidades más se están perdiendo por el uso excesivo de la tecnología que está envolviendo por completo a las nuevas generaciones, y dejando un poco rezagadas a las anteriores. Actualmente no es novedad ver que los jóvenes pasan menos tiempo frente a la TV o escuchando el radio, y el tiempo que han dejado de usar estos medios lo están pasando en Internet y en especial a las Redes Sociales.

Para un joven de menos de 17 años, un periódico es un objeto casi obsoleto, que no tiene sentido en su vida, ya que está acostumbrado a que la información le llegue de forma inmediata y por medio de Internet, y en el caso del diario las noticias son del día anterior lo cual en su esquema de consumo de medios es inadmisibles. Esta necesidad de inmediatez en el consumo de información, está provocando que los jóvenes confíen más en medios como Facebook, Twitter o Youtube.

En resumen estas investigaciones y artículos a nivel nacional e internacional reiteran la importancia de cómo se ve afectado el rendimiento académico por el uso constante de las TIC por lo que es necesario que se mantenga informados a los padres para que estén conscientes que los adolescentes ya no estudian por mantenerse utilizando las TIC la mayor parte del tiempo.

Finalmente hay que tomar en cuenta que la adicción a las TIC no es un problema reciente, sino que ha venido afectando por años a nuestra sociedad ya que muchas instituciones educativas permiten su uso sin adecuada supervisión.



El tema de esta investigación se desarrolla en muchos libros y escritos de diversos autores que por su expertaje abordan detalladamente los aspectos y factores que inciden en la adicción a las TIC entre adolescentes. Los diversos enfoques se desarrollan como fundamento teórico a continuación:

## **1. Adicción**

Según Pereda (2010) la palabra **adicción** viene del latín *addictio* y se define como el hábito que domina la voluntad de una persona, ya sea por el uso de una sustancia como por cualquier afición desmedida.

La adicción es una enfermedad física, mental, emocional, espiritual y social, que se caracteriza por la dependencia emocional u orgánica a una sustancia o conducta. Las sustancias o conductas compulsivas funcionan como una “anestesia” que transforma las percepciones, emociones y pensamientos de quien las padece.

Las adicciones suponen un problema cuando controlan la voluntad del adicto y éste cae en un círculo vicioso del que no sabe cómo salir.

Para que un adicto logre superar su adicción, es necesario que:

- Reconozca el problema como tal
- Busque información sobre su adicción
- Busque ayuda para hacer un plan de rehabilitación

Los adolescentes son más vulnerables que los adultos y los ancianos frente a las adicciones debido a que las regiones del cerebro que gobiernan el impulso y la motivación no están totalmente formadas a edades tempranas.

Se ha comprobado que los desórdenes en el comportamiento de los adolescentes relacionados con dependencias o adicciones son en realidad desórdenes del desarrollo neuronal. Los circuitos cerebrales implicados en el desarrollo de las aficiones sufren profundos cambios en la adolescencia, lo que los incita a tener nuevas experiencias todo el tiempo.

Serrano (2002) define como **adicción** al estado similar al de la dependencia, pero cuya causa podría no ser una droga, sino un comportamiento. Por ejemplo: la ludopatía, las adicciones a la televisión, al trabajo, a las religiones, etc.

Pick (2002) por su parte, define la **adicción** como un hábito que crea una necesidad hacia algo de manera que se establece una dependencia. La adicción se considera una enfermedad porque causa daños físicos o psicológicos que afectan la salud integral de las personas. Una actividad realizada en exceso también puede ser considerada una adicción.

Corral y Echeburúa (1994) consideran que cualquier inclinación desmedida hacia alguna actividad puede desembocar en una **adicción**, exista o no una sustancia química de por medio. Ellos afirman que la adicción es una afición patológica que genera dependencia y resta libertad al ser humano al estrechar su campo de conciencia y restringir la amplitud de sus intereses.

## **1.1 Adicción Tecnológica**

Hawkins (2009) define que adicción tecnológica es la necesidad apremiante de dedicar cantidades significativas de tiempo a leer el correo electrónico, comunicarse a través de los chats o simplemente a navegar en la red, aun cuando por estas actividades descuiden el trabajo, el estudio, la familia y las obligaciones importantes.

Helguera, Labrador y Requesens (2012) citan que en el uso de las TIC no se encuentra un indicio adictivo si se hace para divertirse, comunicarse o jugar y se disfruta con ello. No hay señales de alarma si el uso que hace de ellas no interfiere en sus obligaciones ni en sus actividades de tiempo libre. Es decir, si sigue haciendo todo lo que hacía antes y además otras actividades, por ejemplo, chatear de vez en cuando o jugar con consolas alguna tarde. En definitiva, el uso de las nuevas tecnologías no supone un problema si es controlado y está en equilibrio con el resto de actividades de la persona.

Siguen afirmando los autores mencionados anteriormente, que empieza a haber indicios de empleo inadecuado cuando el incremento del uso produce una interferencia grave en la vida cotidiana y el adolescente pierde interés por otras actividades; por ejemplo, comienza a relegar las tareas escolares y a ausentarse de actividades extraescolares o de eventos sociales. En esta etapa la vida del adolescente empieza a girar en torno a las Nuevas Tecnologías en detrimento de cualquier otra actividad. Como consecuencia, comienzan los conflictos con los padres y la negación, por parte del adolescente, de la existencia de un problema al tiempo que aparecen las mentiras y las manipulaciones para dedicar más tiempo al ordenador, la consola o el móvil.

Marks (1990) y Potenza (2006) consideran que lo que caracteriza a una *adicción* es la pérdida de control y la dependencia. Todas las conductas adictivas están controladas inicialmente por reforzadores positivos el aspecto placentero de la conducta en sí, pero terminan por ser controladas por reforzadores negativos el alivio de la tensión emocional, especialmente. Es decir, una persona normal puede hablar por su móvil o conectarse a Internet por la utilidad o el placer de la conducta en sí misma; una persona adicta, por el contrario, lo hace buscando el alivio del malestar emocional (aburrimiento, soledad, ira, nerviosismo, etc.).

Según Estallo (2001) la ciberadicción se establece cuando el niño deja de verse con sus amigos y se instala frente a la pantalla con sus videojuegos, el adolescente presta más atención a su Iphone que a su novia o los jóvenes no rinden en los estudios porque revisan obsesivamente su correo electrónico. En todos estos casos hay una clara interferencia negativa en la vida cotidiana.

## **1.2 Principales Causas de la Adicción a la Tecnología**

Según Basile (2006) las causas más importantes para volverse adicto a la tecnología son:

- ✓ Búsqueda de información
- ✓ Búsqueda de interacción social: relacionarse con amigos, conocer nueva gente e intercambiar información con ella
- ✓ Mecanismo de escape: incluye huir de los sentimientos de soledad, evitar sensación de tedio de la vida cotidiana y mantenerse en contacto con más gente evitando la depresión.

- ✓ Juego compulsivo: en las TIC hay todo tipo de juegos, algunos de ellos tipo casino con apuestas en dinero, que pueden fomentar ludopatías
- ✓ Compras compulsivas: comercio electrónico, subastas, etc.
- ✓ Búsqueda de cibersexo

Algunos investigadores barajan la idea de que las características propias de las nuevas tecnologías ejercen alguna influencia sobre la conducta de los usuarios, es el caso del modelo “ACE” (anonimato, comodidad y escape) para explicar el éxito y la gratificación obtenida. El concepto de anonimato ha sido subrayado por numerosos autores en relación a las situaciones de abuso.

Por otra parte Puyol (2010) dice que el uso de las TICS se ha convertido en un medio natural en los adolescentes y son llamados “la generación digital”, “generación @”, o “generación. com”.

Siguiendo lo que dice el mismo autor, los casos más extremos de adicción digital, los encontramos en los países donde las tecnologías están más extendidas. En Estados Unidos se habla de los *Screenagers*, para referirse a los adolescentes entre 10 y 20 años que pasan un número de horas frente a las pantallas de sus televisores y ordenadores. En Japón están los llamados *Hikkimori*, son los adolescentes que se encierran en sus habitaciones y pasan meses reclusos, llegando a perder prácticamente el contacto con el mundo exterior. En España ya se habla de la “*cultura bedroom*” que son adolescentes que comienzan a crear su particular reino, pasan mucho tiempo en ellos, rodeados de aparatos electrónicos.

## **2. Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC)**

Fernández (2004) define a las TIC como un conjunto de técnicas y dispositivos avanzados derivados de las nuevas herramientas (software y hardware), soportes de información y canales de comunicación que integran funcionalidades de almacenamiento, procesamiento y transmisión digitalizados de la información.

Se hace una distinción de los dos aspectos que componen las TIC. En primer lugar están las TC (Tecnologías de la Comunicación) en las cuales entrarían: la telefonía convencional, la radio y televisión. En segundo lugar, estarían las TI (tecnologías de la información), que incluirían por ejemplo la informática y la telemática. Se señala la importancia de estas tecnologías para la sociedad actual, sobre todo en lo que tiene que ver con los costos de velocidad de transmisión de la información.

De acuerdo con lo que afirma el mismo autor, el conjunto de recursos que dan vida a las TIC son:

- Las redes: banda ancha, telefonía fija y digital, televisión local o en el hogar.
- Las terminales: computadoras, televisores, dispositivos móviles para reproducción de videos y audios, teléfonos, consolas de juegos.
- Los Servicios: correo electrónico, búsquedas en internet, banca en línea, servicios de videos y música, comercio electrónico, gobierno electrónico, educación, servicios móviles.

Según Helguera, Labrador y Requesens (2012) las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (NNTT) son una extraordinaria herramienta, con tal implantación en el mundo desarrollado que en poco tiempo ha revolucionado las

relaciones sociales y numerosos aspectos de nuestra vida. Los jóvenes, seducidos por la pertenencia al grupo, están adquiriendo velozmente estos nuevos patrones de conducta, con un lenguaje y unos instrumentos propios. Sin duda, las Nuevas Tecnologías están contribuyendo a aumentar nuestra calidad de vida, facilitarnos gestiones o comunicaciones a distancia, reducir el tiempo empleado en desplazamientos y ofrecernos más opciones de entretenimiento, entre otros muchos aspectos. Internet, los teléfonos móviles y los juegos interactivos tienen innegables beneficios que han contribuido a su rápida implantación en la vida cotidiana de las familias, pero también es cierto que hacer un uso inadecuado de ellos implica riesgos para los más jóvenes; que desarrollen ciertas adicciones, si estas herramientas se utilizan de forma incontrolada. Esta falta de control es especialmente preocupante en una etapa vital inestable, como es la adolescencia.

### **2.1.1 Internet**

Puyol (2010) define el internet como un conjunto de computadoras y redes de comunicación que utilizan estándares especializados o protocolos para intercambiar información, formando una red de alcance mundial.

Según Helguera , Labrador y Requesens (2012) el Internet es la tecnología que más protagonismo ha acaparado. No es para menos, ya que es una poderosa herramienta que de forma fácil, rápida y económica ha revolucionado el mundo de las comunicaciones, el entretenimiento, las compras, el trabajo y otros muchos ámbitos. Internet ha penetrado en todas las áreas que podamos imaginar al convertirse en un recurso de utilidad no sólo profesional, sino de gran aplicación en la vida cotidiana de

las personas. Internet es el exponente más representativo de la globalización, permite estar al corriente de lo que ocurre cerca y lejos de nosotros de forma casi inmediata, hace posible la comunicación online con las antípodas, facilita información sobre absolutamente cualquier cosa, nos permite comprar y vender, encontrar trabajo, jugar, conocer a otras personas, acceder a música, películas, libros y un largo etcétera.

Por su parte Puyol (2010) dice que la capacidad adictiva al internet se deriva de:

- Privarse de horas de sueño (dormir menos de 5 horas) para pasarse más tiempo conectado.
- Descuidar otras actividades importantes como el tiempo con la familia, las relaciones sociales o deberes escolares.
- Recibir quejas en relación al uso de internet de personas cercanas.
- Pensar en la red constantemente, incluso cuando no se está conectado.
- Intentar limitar el tiempo de conexión pero no conseguirlo.

#### **a.) Redes Sociales**

Marcelo y Martin (2010) afirman que las redes sociales fueron creadas para fomentar las relaciones personales a través de la red. Su objetivo es crear un espacio en el que las personas registradas pueden comunicarse, compartir opiniones o experiencias y en suma, interactuar. Se pueden crear grupos de usuarios en torno a un interés o afición común, ofreciendo de este modo a los miembros del mismo un espacio para el diálogo, el aprendizaje o el intercambio de



ideas. Ambos autores han efectuado investigaciones y afirman que las principales redes sociales utilizadas actualmente por los adolescentes son:

- **Facebook**

Marcelo y Martin (2010) comentaron que es una red que surgió a principios del 2004, como un lugar de intercambio de ideas e intereses para universitarios en Harvard. Sobran los detalles y las estadísticas de Facebook, donde se revela que tiene por ejemplo casi mil millones de usuarios activos. Los usuarios tienen en promedio unos 130 amigos, más de 200 millones de visitas en Facebook al día provienen desde teléfonos celulares, los usuarios visitan su perfil en promedio 40 veces al mes, los usuarios permanecen en Facebook al menos 23:20 minutos en promedio por usuario. Por esa razón Facebook sigue siendo la red social más visitada del mundo.

- **Youtube**

Marcelo y Martin (2010) definen que es la plataforma social de vídeos más importante del mundo, propiedad de Google y sin duda la red social de vídeos más grande del planeta. Se le considera una red social porque a través de vídeos también se consigue fama y o relevancia. Es usada por marcas, empresas o usuarios comunes y artistas entre otros.

- **Twitter**

Los autores citados anteriormente comentan como la red lanzada al mercado en octubre de 2006 tiene la peculiaridad de que acepta entradas de texto y en

concreto con una longitud de los 140 caracteres, tiene más de 127 millones de usuarios activos y es sin duda una de las redes sociales más activa junto con Youtube y Facebook. Al menos el 13% de los usuarios en Internet usan Twitter, el 54% más de la mitad usan esta red social desde un celular. El promedio de estadía por usuario es de 11:50 minutos en el sitio.

### **Aspectos Positivos y Negativos del uso del Internet**

Puyol (2010) define algunas características que inciden de forma positiva en el uso del internet:

- Se trata de un lugar de encuentro de múltiples personalidades donde los usuarios pueden encontrar personas “semejantes”, con los que se pueden compartir gustos, y opiniones, debatir sobre diferentes temas e incluso establecer citas para compartir aficiones.
- Internet se convierte en una gran enciclopedia a nivel mundial, donde podemos encontrar cualquier tipo de información rápidamente y contrastarla.
- Permite buscar y recibir apoyo emocional para posibles problemas personales que de otra forma nunca nos atreveríamos a contar.
- Internet es una gran ventana abierta al mundo, a otras culturas, otros paisajes y nuevas experiencias, que de otra manera apenas conoceríamos.
- Mantiene comunicación con personas que por diferentes motivos han tenido que alejarse de su lugar habitual de residencia.

Siguiendo con el mismo autor encontramos una serie de aspectos negativos en el uso de internet:

- Nos relacionamos con personas que en la mayoría de los casos no conocemos y de las que ni siquiera tenemos una referencia visual
- El anonimato, en muchas ocasiones, fomenta usos inadecuados en la red.
- El acceso a tanta información variada nos muestra en situaciones excepcionales que tendemos a normalizar, y por tanto puede llegar a difuminarse la línea que separa al mundo virtual del mundo real.
- El fácil acceso a contenidos inapropiados.

### **2.2.2 Telefonía Móvil**

Los teléfonos móviles son la herramienta más usada por los seres humanos. Según Marcelo y Martín (2010) no solo sirve para comunicarse sino además es una herramienta que a algunos les permite encontrar trabajo.

En nuestro país se afirma que hay dos celulares por cada habitante esto incluye a la población de niños. Los menores utilizan el teléfono móvil con fines muy diversos. Los usos principales son el envío de SMS y las llamadas a amigos y/o familiares. También lo utilizan, de forma cada vez más frecuente, para hacer llamadas perdidas, enviar fotos o videos, escuchar música y descargar canciones o politonos. En cuanto a la adquisición del primer teléfono móvil llama la atención la rápida evolución a la que los jóvenes se han visto sometidos. En apenas unos años, la edad a la cual un menor obtiene su primer teléfono móvil ha descendido notablemente.

Siguiendo a ambos autores según un estudio realizado por la Fundación Telefónica en el año 2009, el 29% de los niños entre los 6 y los 9 años declaraba tener un móvil propio, el porcentaje se elevaba al 83% en la franja de edad entre los 10 y los 18 años. A partir de los 17 años, la implantación era del 100%.

Según Puyol (2010) algunos de los síntomas objetivos que determinan un posible trastorno de adicción al móvil tienen que ver con:

- Una incapacidad para controlar o interrumpir su uso. El teléfono móvil posee al adicto, y no es el sujeto el que posee al teléfono móvil.
- Se mantiene la conducta a pesar de los efectos negativos que provoca en la vida del individuo.
- Utilización del teléfono móvil en situaciones donde está prohibido.
- Aparición de efectos secundarios en la salud. Trastorno del sueño por pasarse la noche chateando con los amigos.
- Problemas derivados de su uso en los ámbitos familiar o escolar.
- Facturas más abultadas de lo normal.
- Déficits de habilidades sociales en las conversaciones cara a cara.
- Incapacidad de decir qué piensa o siente si no es a través del teléfono.

Por su parte Guerreschi (2007) define ciertas características de los adictos al móvil

- Atribuyen gran importancia al teléfono móvil.
- No abandonan su teléfono en ningún momento.
- Lo usan diariamente como elemento prioritario en la comunicación.

- Si se quedan sin batería experimentan sentimientos muy negativos, de angustia y ansiedad, sufriendo crisis de pánico en los casos más extremos. Lo mismo ocurre si se quedan sin saldo.
- La utilización del teléfono va más allá de necesidades reales y se nutre de necesidades afectivas y emocionales, establecen una relación de dependencia con su teléfono.
- Tienen una necesidad constante de estar en contacto con alguien, y revisan constantemente el teléfono, comprueban que suena y que efectúa llamadas correctamente.
- Presentan una gran necesidad de pertenencia. Son personas en su mayoría con déficits afectivos que ven en los móviles una herramienta para verse integrados en los grupos.

El mismo autor realiza una interesante clasificación de adicciones al teléfono móvil. Los múltiples usos que este aparato pueden provocar son:

**Los adictos a los sms:** tiene la constante necesidad de enviar y recibir mensajes de texto. En casos extremos pueden llegar a enviarse mensajes a sí mismos. En el aspecto físico pueden presentar callosidad en algunos pulgares de tanto apretar las teclas.

**Los adictos a un nuevo modelo:** son aquellas personas que adquieren continuamente nuevos modelos; con una frecuencia de cinco meses aproximadamente.

**Los “exhibicionista” del móvil:** aquellas personas que a la hora de elegir un teléfono prestan más atención al color, al diseño y también al precio.

**Los Game players** : se caracterizan por un interés excesivo hacia los juegos que podemos descargar en los teléfonos. Estos sujetos transforman su teléfono en verdaderas consolas y pasan gran tiempo jugando.

**El SME (Síndrome del Móvil Encendido):** estas personas tienen verdadero temor al tener el teléfono apagado, o a que se quede sin batería.

Guerreschi (2007) dice que la adicción al teléfono móvil conlleva a unas consecuencias para el sujeto que inciden de manera negativa en su desarrollo personal:

- Disminución de las relaciones sociales que pueden derivar en un aislamiento social total.
- Pautas de comportamiento alterado cuando tiene algún problema con su teléfono. Ansiedad, irritación y, ataques de pánico.
- Aparición de conductas compulsivas. Reiteradas comprobaciones del estado móvil, o envió de mensajes a cualquier hora o en cualquier momento.
- Problemas de comunicación con los demás en el mundo real.
- Problemas con el lenguaje escrito. La utilización reiterada de los SMS crea un nuevo lenguaje cargado de faltas ortográficas que incide negativamente en las actividades escolares.
- Establecen contactos con personas peligrosas a través de los chat de teléfonos móviles. Una de las nuevas utilidades que poseen los móviles de última generación.
- Sentimientos de agresividad. Mecanismo de defensa propio de todas las adicciones.

### **2.1.3 Televisión**

Según Puyol (2010) la televisión, como aparato tecnológico, está diseñada para nuestra atención. Así, emite una cantidad de imágenes por segundo muy superior a cualquier otro elemento. Esta característica, unida a la cantidad de estímulos diferentes que la televisión genera para mantener al espectador, crea en niños y adultos una especie de estado de hipnosis que hace que nos resulte casi imposible retirar la vista de pantalla.

La forma de ver televisión, siempre de forma pasiva puede afectar tanto el desarrollo físico de nuestros adolescentes, como el intelectual.

El mismo autor indica que los aspectos positivos de la televisión son:

- Es un medio privilegiado de información que llega a todo el mundo.
- Es especialmente accesible para los niños menores de 6 años, que en su mayoría no han adquirido la capacidad de la lectura.
- Se trata de un importante agente socializador del individuo, que orientado de manera positiva, puede ayudar a crear ciudadanos responsables y comprometidos con su medio.
- Algunos programas educativos denominados “de diseño” (Discovery Kids, Disney Channel ) parecen tener un impacto positivo en la preparación para el colegio o curso superiores.
- La televisión puede resultar ser un excelente maestro a la hora de adquirir vocabulario, incluso a la hora de aprender nuevas lenguas.

- La televisión puede convertirse en un gran aliado para ayudarnos a solucionar problemas o para explicar situaciones a nuestros hijos.

#### **2.1.4 Videojuegos**

Según Helguera, Labrador y Requesens (2012) los videojuegos son las nuevas tecnologías que más han revolucionado el mundo del entretenimiento entre mayores y pequeños.

Los autores anteriores también manifiestan que en el mercado existe una gran variedad de juegos que puede clasificarse, en función de su contenido, en las siguientes categorías:

**Juegos de acción:** En ellos el jugador interactúa con diversos elementos y ambientes.

A medida que se superan niveles la dificultad para controlar la situación aumenta. El objetivo final es superar el grado máximo de dificultad u obtener la máxima puntuación.

Por ejemplo: Call of Duty.

**Juegos de carreras:** El jugador conduce un vehículo por distintos circuitos con el objetivo de llegar a la meta sorteando obstáculos más rápido que el resto de competidores. Por ejemplo: Need for Speed.

**Juegos de estrategia:** El jugador debe alcanzar una meta, para lo cual es necesario que analice la información que se va encontrando, gestione los recursos y tome decisiones. Por ejemplo: Command & Conquer.

**Juegos de ritmo y baile:** En ellos el jugador se mueve al ritmo del juego o la música.

Por ejemplo: Singstar.



**Juegos educativos:** En este tipo de juegos el jugador aprende de manera lúdica diferentes materias (idiomas, ortografía, geografía, matemáticas, entre otras). Se incluyen en este grupo todos los juegos que permiten entrenar la memoria, la percepción o mejorar la agilidad mental. Por ejemplo: Brain Training.

**Juegos de aventura:** El jugador adopta el papel de un personaje que debe ir superando situaciones y pruebas para elaborar una historia. Por ejemplo: Super Mario Bros.

**Juegos de deporte:** El jugador se basa en las normas reales de un deporte (fútbol, baloncesto, golf u otros), para jugar en un entorno virtual. Por ejemplo: Pro Evolution Soccer.

**Juegos de simulación:** El jugador asume un rol o personaje y con las distintas posibilidades del juego debe de construir su propia historia, eligiendo su forma de vida. Por ejemplo: The Sims.

Según Helguera, Labrador y Requesens (2012) los videojuegos están divididos por códigos PEGI que nos ofrecen dos tipos de información: edad recomendada y contenidos del juego. Con respecto a la edad, es posible clasificar un juego dentro de cinco categorías (3, 7, 12, 16 y 18) que indican los años a partir de los cuales el juego se considera adecuado.

### **PEGI 3**

El etiquetado PEGI 3 señala que el contenido de los juegos con esta clasificación se considera apto para todos los grupos de edades. Se acepta cierto grado de violencia dentro de un contexto cómico (por lo general, formas de violencia típicas de dibujos

animados como Bugs Bunny o Tom y Jerry). El niño/a no debería relacionar los personajes de la pantalla con personas de la vida real, los personajes del juego deben formar parte exclusivamente del ámbito de la fantasía. El juego no debe contener sonidos ni imágenes que puedan amedrentar a los niños pequeños. No debe oírse lenguaje soez, no debe contener escenas de desnudo ni hacer referencia alguna a la actividad sexual.

### **PEGI 7**

Pueden considerarse aptos para esta categoría los juegos que normalmente se clasificarían dentro de la categoría anterior pero que además contengan escenas o sonidos que puedan asustar. Se permiten escenas de desnudo parcial, pero nunca en un contexto sexual.

### **PEGI 12**

En esta categoría pueden incluirse los videojuegos que muestren violencia de una naturaleza algo más gráfica hacia personajes de fantasía y/o violencia no gráfica hacia personajes de aspecto humano o hacia animales reconocibles. También los videojuegos que muestren desnudos de naturaleza algo más gráfica. El lenguaje soez debe ser suave y no debe contener palabrotas sexuales.

### **PEGI 16**

Esta categoría se aplica cuando la representación de la violencia (o actividad sexual) alcanza un nivel similar al que cabría esperar en la vida real. Puede incluir lenguaje más soez, contenidos relacionados con el consumo de drogas y la representación de actividades delictivas.

## **PEGI 18**

La clasificación de adulto se aplica cuando el nivel de violencia alcanza tal grado que se convierte en representación de violencia brutal o incluye elementos específicos de violencia. La violencia brutal es el concepto más difícil de definir, ya que puede ser muy subjetiva pero, por lo general, puede definirse como la representación de violencia que produce repugnancia en el espectador.

Los autores Helguera, Labrador y Requesens (2012) indican que hoy en día, los videojuegos se han convertido en una herramienta de ocio frecuente, en especial entre los más pequeños. Al contrario que con otras Nuevas Tecnologías, como Internet o el teléfono móvil, en el caso de los videojuegos son los más pequeños los que los utilizan con mayor frecuencia, en especial los menores entre 7 y 13 años (más del 80% de menores de esta edad son jugadores). A medida que aumenta la edad van abandonando este tipo de juegos.

Los datos actuales señalan que entre los jugadores de videojuegos es muy superior el porcentaje de varones, si bien el porcentaje de jugadoras ha ido en aumento en los últimos años. Respecto al lugar de uso, lo mismo que ocurre con otras tecnologías, la mayor parte de los menores juega desde su propia casa. Además de la videoconsola existen otros soportes para jugar, como las máquinas de salas recreativas, los dispositivos portátiles, ordenadores o Internet. Los adolescentes utilizan preferentemente el ordenador y la consola para juegos adquiridos y, cada vez con más frecuencia los teléfonos móviles e Internet para juegos online.

## **La adicción de los juegos**

Según Puyol (2010) se pueden definir ciertos indicadores de posible adicción a los videojuegos:

- El niño no puede controlar el momento de dejar de jugar, a pesar de que muchas veces se haya negociado con él un horario de juego.
- Gasta todo su dinero en comprar accesorios, juegos y complementos para consola y el ordenador.
- Todas sus preocupaciones e interés giran en torno a los videojuegos.
- Si es necesario miente, pide o roba con tal de conseguir el dinero suficiente para cubrir sus necesidades respecto a los videojuegos.
- Dedica todo su tiempo libre a jugar, incluso cambia ciertos hábitos de vida para poder jugar más.
- Utiliza los videojuegos como un mecanismo para aislarse del mundo real. A través de los juegos canaliza todas sus emociones, la rabia, el miedo y la agresividad.
- El niño parece estar absorto jugando, sin atender cuando le llaman.
- Se le nota tenso cuando juega, aprieta las mandíbulas y sus músculos denotan una marcada tensión.
- No puede apartar la vista de la pantalla
- Empieza a sufrir trastornos del sueño: duerme menos y peor.

### **3. RENDIMIENTO ACADÉMICO**

Según Narváez (1999) el rendimiento estudiantil o académico hace referencia a la evaluación del conocimiento adquirido en el ámbito escolar terciario o universitario. Un estudiante con buen rendimiento académico es aquel que obtiene calificaciones positivas en los exámenes que debe rendir a lo largo de una asignatura cursada.

En otras palabras, el rendimiento académico es una medida de las capacidades del alumno, que expresa lo que éste ha aprendido a lo largo del proceso formativo. También supone la capacidad del alumno para responder a los estímulos educativos. En este sentido, el rendimiento académico está vinculado a la aptitud.

Hernández (2005) define el rendimiento académico de los alumnos como un indicador de la productividad de un sistema educativo que suministra la base fundamental que activa y desata cualquier proceso evaluativo destinado a alcanzar una educación de calidad.

Lemus (2006) definió al rendimiento en general como el producto del trabajo y del esfuerzo realizado en determinadas circunstancias, para alcanzar algún objetivo. En la educación, el rendimiento académico tiene como objetivo el aprendizaje y se entiende como el resultado de una acción ejercida sobre el alumno.

#### **3.1 LAS TICS Y LA RELACION CON EL RENDIMIENTO ACÁDEMICO**

##### **3.1.1 Relación entre uso del Internet y el rendimiento académico**

Según opinión de Urueña (2009) los estudios realizados respecto al uso del Internet y su relación con el rendimiento académico en los adolescentes, han demostrado que en

los adolescentes que actualmente cursan la enseñanza secundaria en varios países del mundo y que forman parte de la denominada generación Y (término acuñado por la prensa popular para denominar a los nacidos entre 1981 y 1999 bajo la expansión e influencia de internet) se observa un incremento constante en el porcentaje que accede a internet, pasando de un 52.7% en el 2006 a un 62.7% en el 2008, destacando que entre los jóvenes de 16 a 24 años la cifra se eleva a un 94.1%

Según Becoña, Echeburúa, y Labrador (2009) los datos provenientes de EEUU y Canadá en estudios realizados por Blais, Craig, Connolly, y Pepler (2008) indican que entre el 70 y el 90% de los adolescentes utiliza internet entre una y tres horas diarias. En España, un estudio realizado con 1710 adolescentes de entre 12 y 17 años realizado en la Comunidad de Madrid muestra que un 87% utiliza internet frecuentemente y sólo un 3% no lo utiliza, siendo el lugar de uso mayoritario el hogar y en el fin de semana el más alto consumo, observándose también que a mayor edad, mayor tiempo de consumo.

La iniciación en esta tecnología se relaciona con las actividades escolares y según se avanza en edad aparece y se intensifica la comunicación con los iguales, Meter y Valkenburg (2007). En adolescentes y jóvenes el uso más frecuente es de carácter placentero y no instrumental. Predominan las aplicaciones del Messenger y las redes sociales y las webs más visitadas son de entretenimiento Blais, Pepler y Connolly (2008); Conde, Torres y Ruiz (2002); Brodie, Foehr, Rideout y Roberts (1999); Brendesha, Greenfield y Subrahmanyam (2004).

Esta expansión tecnológica de las computadoras y sus conexiones a internet en los hogares de los adolescentes ha puesto de manifiesto la necesidad de conocer si su uso favorece o interfiere con el aprendizaje escolar. Los resultados en este campo no son todavía concluyentes. Aunque algunos trabajos han encontrado evidencias de que el uso del ordenador se relaciona con puntuaciones altas en materias específicas como la lectura, las matemáticas y las ciencias, otros no encuentran evidencias de esta relación (por ejemplo: en los punteos en la clase de matemáticas).

Rocheleau (1995) y Willoughby (2008) opinan que la relación entre el consumo de internet y el rendimiento escolar, puede suponer una desventaja académica. Esto significa que los alumnos que pasan más horas frente al ordenador, faltan más a clase y tienen más asignaturas perdidas; pero su rendimiento en matemáticas y lengua no está relacionado directamente con las horas que invierten en el uso del internet.

### **3.1.2. Relación entre uso de la televisión y el rendimiento académico**

Para García del Castillo (2008) es evidente que la televisión ha modificado profundamente la forma en que el niño distribuye su tiempo libre, como es de esperarse, el niño dedica menos tiempo a leer que en épocas anteriores, ve menos películas y oye menos radio, pero ve muchos programas de televisión.

El total de tiempo dedicado por los niños y adolescentes a ver televisión es a veces tan elevado que, aparentemente, queda poco para comer, dormir o ir a la escuela. Esto se debe a que los niños ven televisión o leen una revista o periódico mientras almuerzan o cenan, oyen la radio mientras hacen sus quehaceres o leen un libro y leen de manera muy somera historietas ilustradas durante las horas de clase.

El mismo autor también comenta que debido a que la televisión es uno de los medios de difusión de masas más importantes en los últimos tiempos y, a que en la edad de los 9 a 10 años los niños son más vulnerables a hacer influenciados por las historias de héroes, existe una tendencia de los niños a pasar un mayor número de horas frente a la exposición de programas de entretenimiento, en contraste con las horas que dedican a las tareas y actividades académicas. Este factor es causante de una baja en el rendimiento escolar reflejado en las calificaciones, debido a que las horas que invierten frente a la televisión son en ocasiones las que deberían utilizar para las actividades académicas.

Para García del Castillo (2008) en la actualidad, la televisión sigue teniendo gran impacto como medio de difusión entre los niños. Esto lo respaldan datos de estudios realizados por el Instituto Nacional del Consumidor, los cuales revelan que en México los niños y jóvenes de edad escolar invierten un promedio de 1,460 horas al año viendo televisión, mientras que para asistir a la escuela invierten 920 horas en promedio. Esta diferencia de tiempo hace pensar que los jóvenes en edad escolar reciben información diversa, mensajes e ideas provenientes de la televisión que ocasionan otros fenómenos, entre los que destacan la disminución en la práctica de la lectura, distorsión en la comunicación familiar, cambio en los horarios de sueño y sedentarismo que, en su conjunto, nulifican los hábitos de estudio y como consecuencia, provocan bajo rendimiento escolar, incremento en el índice de reprobación y deserción escolar. El aspecto perjudicial de este medio, nace de la falta de organización del tiempo que se dedica a ver televisión, de la adecuada selección de programas y de la carencia de otras actividades diferentes que pueden desarrollar los niños en el hogar.



Vargas (2012) titular de la Dirección de Niños y Adolescentes del Instituto Nacional de Salud Mental Honorio Delgado-Hideyo Noguchi, comentó que por ver televisión los escolares dejan de lado la lectura, sus tareas, el juego y la interacción con la familia.

El médico señaló, además, que los niños pueden copiar conductas inadecuadas o incorrectas de los personajes televisivos.

Por ese motivo, los padres deben elegir la programación adecuada para los niños, que ayuda a desarrollar el vocabulario y promueve conductas sociales positivas y establecer límites en cuanto al tiempo para ver televisión y no aceptar que los menores tengan el televisor dentro de su habitación.

Los programas con alta carga de violencia y agresividad pueden generar que los niños se vuelvan temerosos, inseguros y a la vez más agresivos e impulsivos en sus juegos.

Vargas (2012) concluye que si se emplea la televisión de forma correcta puede ejercer efectos positivos en la conducta y el comportamiento de los niños y adolescentes.

### **3.1.3 La relación entre el uso de la telefonía móvil y rendimiento académico**

En opinión de Baloco (2012) la telefonía celular ha revolucionado a la sociedad y la ha puesto a la vanguardia de la tecnología, lo que ha traído ventajas y desventajas a las personas que se involucran en este medio, o mejor dicho, que se dejan absorber por ella. La población que más se ve afectada por esta nueva era es la población estudiantil, ya que no tiene medidas preventivas para el manejo de la telefonía celular, especialmente.

Los estudiantes ven en la telefonía celular un dios, creando una dependencia total y es por eso que no pueden manejarse sin ella, pues ésta les permite mostrar su expresión y actitud frente al entorno social.

Barretto (2013) opina que el uso de las nuevas tecnologías; dígame herramientas como Internet, computadoras y demás dispositivos digitales capaces de recabar y archivar información, entre ellos los celulares; pueden ser una útil herramienta en la clase, pero por el uso inadecuado que se le da, las instituciones educativas han tomado medidas y restringido el uso de los teléfonos móviles aunque esto representa ir contra la corriente tecnológica .

Resultaría interesante saber la opinión de los y las estudiantes frente a esta innovadora propuesta de incluir dispositivos digitales en los programas pedagógicos impartidos en las escuelas en contraposición a la medida tomada de prohibición de celulares en las aulas de clase ya que podría afectarlos más de los que se piensa. De igual forma, los educadores y las educadoras deben tener conciencia de la responsabilidad que exige el uso de herramientas como el celular dentro de las aulas de clase, ya que conlleva a ofrecerles primeramente una orientación sobre su correcto uso y una amplia formación de valores que contribuirá a implementar nuevos modelos educativos que motiven mucho más al niño, niña o adolescente.

Según Barreto (2013) esta labor no sólo queda en manos de los y las docentes, sino que la familia y los medios de comunicación, así como los entes gubernamentales tienen un gran compromiso con la niñez y adolescencia que deben hacer valer.

En opinión del autor citado anteriormente es una realidad que al tener tantas opciones de comunicación y entretenimiento en un solo instrumento, que además es portátil, hace que bajen los niveles de atención de las personas que lo usan, al punto de desconectarse del entorno en lugar de disfrutar de él, situación que afecta de una manera significativa la pérdida de atención de los alumnos dentro de las aulas o el tiempo en que realizan sus tareas escolares. Una sensación común de los usuarios de la telefonía móvil, es que cuando olvidan el celular, o por cualquier otra circunstancia no lo llevan consigo, se sienten incomunicados causando nerviosismo y ansiedad, por no saber quién los llama o envía mensajes.

En conclusión el autor mencionado anteriormente comenta que no hay que olvidar que el uso del celular en los estudiantes, no solamente les hace perder el tiempo que deberían utilizar para las tareas escolares, lo que incide seriamente en su rendimiento escolar, sino que además ya se han realizado estudios serios que demuestran que el uso exagerado de estos aparatos puede ocasionar problemas de salud en los usuarios.

#### **3.1.4 La relación entre el uso de los videojuegos y su relación con el rendimiento académico**

Aunque muchas veces se ha afirmado que los videojuegos son perjudiciales para el rendimiento escolar, gracias a un estudio realizado por el Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal de la Universidad de Granada, que es dirigido por Llorca (2010), se ha demostrado que si se usan de forma moderada, en efecto pueden resultar beneficiosos.

Esta investigación se realizó con el objetivo de determinar de qué manera los videojuegos repercuten en las variables cognitivas, inteligencia espacial, autoeficacia y rendimiento académico de los jóvenes.

Para eso, la Universidad ha estudiado a 266 chicos entre 11 y 16 años de edad, junto a sus 266 padres o madres. El estudio consistió en la realización de una entrevista semi-estructurada, una encuesta sobre cómo sus hijos utilizaban los videojuegos, test de inteligencia y un inventario de autoeficacia. Además, los padres completaron una encuesta sobre sus conocimientos de los videojuegos.

Llorca (2010) después de haber estudiado todos estos elementos, indica que la investigación ha arrojado como resultado que los jóvenes juegan más que las jóvenes; que comienzan desde muy pequeños lo que estaría relacionado a una influencia cultural. A medida que juegan con mayor frecuencia, van aumentando el tiempo que juegan, lo que confirmaría la hipótesis de algunos investigadores sobre la posibilidad de que algunos juegos crean adicción.

En relación a la diferencia de género, Llorca (2010) manifiesta que el estudio también ha indicado que los jóvenes son más exigentes que las jóvenes en relación a lo que esperan de los videojuegos. Sin embargo, el resultado que más nos interesa, es aquel que indica que los videos juegos no influyen en el resultado académico. Según esta investigación, la variable del rendimiento académico no solo no se ven afectadas, sino que además las horas de estudio y la percepción de autoeficacia predicen el éxito escolar.

Aunque se ha demostrado que no es un factor que redunde en contra del rendimiento escolar, la opinión de los entendidos es que el uso moderado de los videojuegos para nada perjudica a los chicos, pero eso no quiere decir que no haya que incentivarlos a jugar y divertirse de muchas otras maneras que incluyan el contacto personal con los amigos.

El estudio del autor citado anteriormente indica que más de la mitad de los padres tienen una opinión desfavorable sobre los videojuegos, pero que aun así no hacen nada para evitar comprárselos

Se han realizado muchísimos estudios sobre violencia y videojuegos, pero pocos acerca de los beneficios que aportan a sus usuarios. Quizá un poco de investigación en el área del aprendizaje de idiomas podría ser de más ayuda a las futuras generaciones en este campo.

Los pocos estudios que existen, aunque interesantes, están hechos desde una perspectiva anglo-parlante. El artículo de Purushotma (2005) "Commentary, you are not studying, you are just..." señala la conveniencia del empleo de *mods* que reemplazan el lenguaje original de *Los Sims* por aquel que se quiere aprender y también contienen ayudas en el idioma nativo del jugador. Teniendo en cuenta que este juego emplea un vocabulario predominantemente cotidiano, las posibilidades de aprendizaje para principiantes son muy interesantes.

De la anterior afirmación se puede concluir que los videojuegos tienen un gran potencial en el área de idiomas, aunque para explotarlo los educadores tienen que dejar de

centrarse en los llamados “videojuegos educativos” y echar un vistazo a las posibilidades brindadas por los títulos comerciales.

En ocasiones se han hecho diversas publicaciones sobre el tema del uso de los videojuegos y su consecuencia en el rendimiento escolar y aquí se expone un ejemplo que aclara el tema.

La American Academy of Pediatrics (AAP) es una institución de similar importancia a la American Psychological Association (APA) en el mundo de la pediatría, y cuenta con unos 60.000 miembros. En su revista se publicó un artículo titulado “Association Between Television, Movies, and Videogame Exposure and School Performance” (Relación entre Rendimiento Académico y la Exposición a la Televisión, el Cine y los Videojuegos). El estudio fue realizado por Sharif y Sargent (2006) los medios de comunicación se hicieron eco de esta investigación, acusando a los videojuegos de perjudicar el rendimiento escolar. Si uno lee las conclusiones del estudio, verá que los investigadores afirman que los videojuegos efectivamente empeoran el rendimiento escolar. Sin embargo, los investigadores no fueron honestos.

En la propia revista donde se publicó el artículo original (aunque en un número diferente): *Pediatrics*, Volume 119, number 2, February 2007, page 413. Aquí hay dos columnas interesantes: “Lack of Association Between Video Game Exposure and School Performance” (Inexistencia de Correlación entre Rendimiento Escolar y Exposición a los Videojuegos) escrita por Block (2007) en las conclusiones del estudio podían ser fácilmente malinterpretadas, ya que la investigación no mostraba correlación entre videojuegos y rendimiento escolar. Aunque al principio lo parecía, tras ajustar las

covariantes, no quedaba evidencia de que los videojuegos estuvieran relacionados con el bajo rendimiento escolar.

Block (2007) finalmente, advirtió que era necesario ceñirse a la evidencia en estos estudios, porque estaban muy cargados políticamente. En otras palabras: si en la investigación no encontraron correlación, no declaren en su conclusión que los videojuegos empeoran el rendimiento académico. La gente no entiende muy bien estos estudios y va directamente a las conclusiones, donde pueden acabar engañados como en este caso.

En base a todo lo anterior y después de tener las opiniones de muchos autores no se puede hacer una generalización en cuanto a la relación directa que existe entre el uso desmedido de las TIC y el rendimiento académico, pues algunos afirman que en casos como el de la televisión y el de la telefonía móvil sí se ha podido comprobar que afectan negativamente el rendimiento escolar.

En el caso del Internet con relación al rendimiento académico, puede manifestarse de forma tanto positiva como negativa, pues cuando se utiliza adecuadamente, aunque sea por tiempos excesivos, puede ser de beneficio e incluso se ha demostrado que el rendimiento en algunas asignaturas es alto.

En cuanto al uso excesivo de los videojuegos se ha demostrado que no afecta el rendimiento académico, pero sí afecta las tendencias conductuales, tema que no será tratado en la presente investigación.

## **II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

Actualmente la tecnología es utilizada por los adolescentes de forma cotidiana y en ocasiones inadecuada.

Esta situación se da porque los padres proporcionan las TIC (Tecnologías de Información y Comunicación) a los jóvenes, pero no supervisan el uso que se le da a las mismas. Este uso desmedido de las TIC se refleja en el comportamiento de los jóvenes pues ya no les interesa compartir con amigos, tampoco quieren invertir tiempo en leer y mucho menos en compartir en las actividades familiares. La mayoría del tiempo que tienen lo dedican a utilizar aparatos tecnológicos como las computadoras y celulares, entre otros, para comunicarse con muchas personas a través de las redes sociales, aunque muchas de ellas no las conozcan.

En la actualidad existe una preocupación generalizada entre los padres de familia y las instituciones educativas pues el rendimiento académico está siendo seriamente afectado y pareciera que hay una estrecha relación entre el uso desmedido de las TIC y el poco tiempo que los jóvenes dedican a realizar sus tareas.

De acuerdo con lo anterior este trabajo pretende establecer: ¿Qué relación tiene la adicción a las TIC con el rendimiento académico en las adolescentes entre 13 a 15 años de una institución educativa privada?

Para ello se realizó un trabajo de campo con adolescentes que oscilan dentro del rango de edad establecido en una institución educativa privada.



## **1. OBJETIVO**

### **1.1 OBJETIVO GENERAL**

Establecer la relación entre la adicción a las TIC y el rendimiento académico en adolescentes de 13 a 15 años de una institución educativa privada.

### **1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Identificar en la población estudiantil a las adolescentes de 13 a 15 años que según el instrumento aplicado presentan adicciones a las TIC.
- Conocer el rendimiento académico de las adolescentes de 13 a 15 años que participan en la población estudiantil de la institución educativa privada.

## **2. VARIABLES DE ESTUDIO**

- Adicción a la Tecnología de Información y Comunicación TIC
- Rendimiento Académico

### **2.1 Definición Conceptual**

#### **¿Qué es Adicción a la Tecnología de Información y Comunicación?**

Adicción es una enfermedad primaria, crónica con factores genéticos, psicosociales y ambientales que influyen su desarrollo y manifestaciones. La enfermedad es frecuentemente progresiva y fatal. Es caracterizada por episodios continuos o periódicos de: descontrol sobre el uso, uso a pesar de consecuencias adversas, y distorsiones del pensamiento, más notablemente negación (Alvarado, 2011).

Se define como adicción a la tecnología de información y comunicación TIC la que involucra la interacción hombre máquina. Estas pueden ser pasivas (televisión o celular) o activas (juegos de ordenador o Internet) en adolescentes (Griffiths, 2000).

### **Rendimiento Académico**

Nivel de conocimiento expresado en una nota numérica que obtiene un alumno como resultado de una evaluación que mide el producto del proceso de enseñanza aprendizaje en el que participa (Bonilla, 2010).

## **2.2 Definición Operacional**

### **Adicción a la Tecnología de Información y Comunicación**

Se le denomina así a los sujetos de investigación que luego de aplicar el instrumento evidencian por sus respuestas que existe algún rasgo de adicción a las TIC. Luego de seleccionados los sujetos se establece la relación que existe con el bajo rendimiento académico.

### **Rendimiento Académico**

Para la presente investigación se hizo referencia al promedio general obtenido en los cursos del ciclo escolar 2013 en el periodo de enero a septiembre de las alumnas de la institución privada.

### **3. ALCANCES Y LÍMITES**

Es indudable que las nuevas tecnologías han cambiado intensamente las costumbres y el modo de vida de las personas en la actualidad y con mayor incidencia en los adolescentes.

Un factor que es determinante para enganchar a los adolescentes en el uso de las TIC es el enorme poder de comunicación que ofrecen y que por ello las utilizan gran parte de su tiempo para comunicarse con sus grupos de pares.

El trabajo de campo se realizó con alumnas que estudian en una institución educativa que forma niñas y adolescentes por lo que los hallazgos de esta investigación pueden generalizarse a poblaciones con similares características.

### **4. APORTE**

Esta investigación permitió conocer si las adolescentes tenían cierta tendencia de adicción a las TIC, y la cantidad de tiempo que las utilizan al día. Se encontró información de cómo las TIC afectan de forma negativa y positiva a las adolescentes. La información obtenida como producto de esta investigación puede utilizarse para programas de prevención. Se puede incluir en programas educativos de cómo evitar y prevenir la adicción entre adolescentes para que no se vea afectado su rendimiento académico.

### III. MÉTODO

#### 1. SUJETOS

La presente investigación se realizó con grupos de adolescentes entre las edades de 13 a 15 años estudiantes en primero, segundo, tercer año del ciclo básico de una institución privada de mujeres. Población estudiantil de nivel socioeconómico media y media alta. Se evaluó a dos secciones de cada grado con el instrumento propuesto.

Para determinar la relación que existe entre la adicción a las TIC y su bajo rendimiento académico, se hizo la correlación con las calificaciones que las alumnas han alcanzado durante el ciclo escolar 2013 con los datos proporcionados por la institución educativa.

Población Estudiantil Femenina		
13 años	14 años	15 años
32	55	46
<b>Total</b> 133		

#### 2. INSTRUMENTO

En la investigación se utilizó una encuesta que se aplicó a las alumnas entre 13 y 15 años de nivel Básico de una institución privada para determinar cuánto tiempo le dedican al uso las TIC y cómo este tiempo está afectando su estudio.

El instrumento consta de 16 preguntas de selección múltiple en donde la estudiante marca con una x la respuesta que de acuerdo a su hábito cotidiano expresa su manera de actuar. Para su validación se consultó a expertos en el

tema, profesionales de la psicología educativa y psicología clínica. Quienes hicieron sus observaciones y sugerencias lo que permitió elaborar un cuestionario como producto final que se aplicó en la fase de investigación de campo. Para hacer la correlación con el rendimiento académico se utilizaron los datos de registro de notas de la institución privada en donde estudian las adolescentes. Las notas utilizadas corresponden al promedio general por curso de enero a septiembre del ciclo escolar 2013 en modalidad bimestral.

### **3. PROCEDIMIENTO**

- 3.1 Se validó el instrumento por especialistas.
- 3.2 Se solicitó autorización a la Directora General de dicha institución para aplicar la encuesta a las alumnas del Nivel Básico.
- 3.3 Se aplicó la encuesta a las alumnas y se realizó la tabulación de los datos proporcionados por la encuesta.
- 3.4 Se solicitó las calificaciones del ciclo escolar correspondiente.
- 3.5 Se procedió a establecer la relación entre el rendimiento académico y el resultado de la encuesta del uso de las TIC.
- 3.6 Se procedió a hacer el análisis de resultados y el informe final.

### **4. TIPO DE INVESTIGACIÓN**

#### **Método Descriptivo**

Esta investigación es de tipo correlacional. Según Hernández, Fernández y Baptista (2006), se define como un estudio que asocia variables mediante un patrón predecible para un grupo o población. Los estudios correlacionales

pretenden determinar cómo se relacionan o vinculan diversos conceptos o características entre sí o también si no se relacionan.

## 5. MÉTODO ESTADÍSTICO

El diseño utilizado es correlacional, este tipo de estudio tienen como propósito conocer la relación que existe entre dos o más conceptos, categorías o variables en un contexto en particular. En ocasiones solo se analiza la relación entre dos variables, lo que podría representarse como:

X Y

Para medir se aplicó el coeficiente de correlación  $r$  de Pearson. El coeficiente  $R$  de Pearson es el que refleja el grado en que las puntuaciones están asociadas entre dos variables. La formulación clásica, conocida como correlación producto momento de Pearson, se simboliza por la letra griega rho ( $\rho_{xy}$ ) cuando ha sido calculada en la población. Si se obtiene sobre una muestra, se designa por la letra " $r_{xy}$ ".

Este tipo de estadístico puede utilizarse para medir el grado de relación de dos variables si ambas utilizan una escala de medida a nivel de intervalo/razón (variables cuantitativas).

#### IV. PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

A continuación se presentan los resultados obtenidos luego del análisis estadístico aplicado a los datos recabados de la encuesta aplicada a adolescentes de 13 a 15 años de la institución privada, del nivel básico. Se presentan tablas estadísticas generales que relacionan las variables de estudio.

Resultados en porcentajes.

**Pregunta # 1.** ¿Qué actividades realiza en sus horas libres?

Chatea en el celular	32%
Navega en la web	18%
Uso de las redes	16%
Otros (leer, ver tele, deporte oír música etc.)	34%
	100%

Como se puede observar las adolescentes tienen una mayor preferencia por ocupar su tiempo en diversas actividades en su tiempo libre como leer, ver tele, hacer deporte, escuchar música entre otros seguido por chatear en el celular.

**Pregunta # 2.** ¿Por qué razón usted realiza dichas actividades en sus tiempos libres?

Desocupación	34%
Problemas familiares	3%
Curiosidad	20%
Influencia social	7%
Rechazo social	2%
Buscar amigos	7%
Porque está la moda	14%
Para sentirse parte de un grupo	13%
	100%

Las adolescentes indican que por desocupación realizan las actividades especificadas en la pregunta anterior para ocupar el tiempo libre.

**Pregunta # 3.** ¿Ha pasado en el internet, celular, videojuegos más tiempo del promedio de las personas?

Sí	39%
No	61%
	100%

De acuerdo a las respuestas de las adolescentes no utilizan más tiempo en el internet, celular o videojuegos que el que utiliza el promedio de personas.

**Pregunta # 4** ¿Qué tiempo pasa en el internet diariamente?

Menos de 30 minutos	27%
1 -3 horas	44%
4-5 horas	15%
6-7 horas	8%
7 a más horas	6%
	100%

Las adolescentes responden que el tiempo que utilizan diariamente para el internet es un promedio de 1- 3 horas al día.

**Pregunta # 5.** ¿Qué tiempo pasa en el celular?

Solo cuando recibe llamadas	27%
1- 3 horas	27%
4-5 horas	18%
6-7 horas	9%
7 a más horas	19%
	100%

En el uso del celular las adolescentes manifiestan que el tiempo que le dedican es similar al que usan cuando responden llamadas lo que corresponde de una 1-3 horas diarias.



**Pregunta # 6.** ¿Alguna vez ha fallado en el cumplimiento de una responsabilidad importante por haber estado conectado en la red o chateando en su celular, televisión o videojuegos?

Sí	51%
No	49%

En esta respuesta las adolescentes manifiestan que si tienen una actitud de incumplimiento a sus responsabilidades por estar conectadas a las TIC.

**Pregunta# 7** Si la respuesta a la pregunta anterior (No .6) es afirmativa ¿en cuáles de las siguientes actividades ha fallado?

Comer	10%
Dormir	31%
Estudiar	47%
Salir	9%
Otros	3%
	100%

En la respuesta a la pregunta siete se puede observar que las adolescentes manifiestan incumplimiento o fallo en las actividades relacionadas con el estudio, seguido por el incumplimiento en los periodos de descanso relacionados con el sueño.

**Pregunta # 8.** ¿Cada cuándo le pone saldo a su celular?

Casi Nunca	12%
Tengo Plan	47%
Cada 15 días	4%
Cada vez que tiene dinero	4%
Cuando mis papás le ponen	33%
	100%

Las adolescentes responden que el saldo o tiempo de aire del que disponen para el uso del celular esta en modalidad Plan lo que indica que tienen una línea fija y pagan una mensualidad especifica por ese servicio.

**Página # 9** ¿Cada cuánto ve su celular para chequear si hay algo nuevo?

Casi nunca	14%
Cada vez que vibra o timbre	35%
Cada 10 minutos	5%
Cada recreo	21%
Cada final de periodo de clase	5%
Solo al salir de clase	20%
	100%

La frecuencia de tiempo en que cada adolescente consulta el celular para saber si hay actividad o no, está condicionada por la función timbre y vibración del mismo. Le sigue en orden de respuesta la condicionada por las normas de la institución educativa que les permite ver el celular únicamente en el periodo de receso o recreo.

**Página # 10** ¿Cuándo recibe un mensaje de texto, qué hace?

Responde inmediatamente	26%
No lo responde	13%
Responde si es necesario	59%
Pide prestado un celular y responde	1%
Lo comenta y lo reenvía	1%
	100%

Las adolescentes manifiestan que al recibir un mensaje de texto, responden inmediatamente solamente si es necesario

**Pregunta #11** ¿Qué uso le da al celular durante la clase?

Responde su celular	1%
Apaga su celular	69%
Lo pone en vibración	28%
Contesta a través de un mensaje	2%
	100%

Las adolescentes manifiestan que cuando están en clase apagan el celular.

**Pregunta # 12.** ¿Cuándo su profesor le prohíbe el uso de celular en clase qué hace?

Hace como va al baño y lo contesta	2%
Escribe mensajes a escondidas	6%
Lo apaga	88%
Le han quitado el celular , pero aun así lo usa	2%
Ninguna	2%
	100%

Ante la prohibición del profesor/a de usar el celular las adolescentes manifiestan que lo apagan.

**Pregunta # 13.** ¿Desatiende sus trabajos por estar navegando en la web?

Ocasionalmente	49%
Frecuentemente	11%
Muy frecuentemente	5%
Siempre	1%
Nunca	34%
	100%

Las adolescentes manifiestan que ocasionalmente desatienden sus trabajos por estar navegando en la web, seguido de la opción que nunca desatienden sus trabajos.

**Pregunta # 14** ¿Con qué frecuencia establece relaciones amistosas con gente que sólo conocen a través de internet?

Ocasionalmente	27%
frecuentemente	8%
Siempre	5%
Nunca	60%
	100%

Las adolescentes manifiestan que nunca establecen relaciones amistosas con gente que solo conocen a través de internet seguido de la opción que expresa que ocasionalmente establecen relaciones amistosas con gente que solo conocen a través de internet

**Pregunta #15.** Su familia o amigos le recriminan que pasa mucho tiempo conectado al internet

Sí	43%
No	57%

Las adolescentes manifiestan que en alto porcentaje su familia o amigos no les recriminan que pasan mucho tiempo conectados a internet.

**Pregunta #16** ¿Cree usted que su actividad académica se ve afectada porque dedica mucho tiempo a navegar en la web?

Sí	24%
No	76%

En porcentaje más alto las adolescentes dicen que su actividad académica no se ve afectada porque dedican mucho tiempo a navegar en la web.

**Pregunta # 17.** Si se le pregunta a otras personas (maestros, padres, etc.) respecto a su actividad académica y cómo se ve afectada por el tiempo que pasa usted en el celular internet, videojuegos o televisión ¿Cuál será la respuesta?

Sí	29%
No	71%

Las adolescentes manifiestan que en caso de preguntar a otras personas (maestros, padres, etc.) en relación a como se ve afectada su actividad académica por el tiempo que le dedican a las TIC la respuesta será que No se ve afectada.

Los resultados en forma de correlación se presentan en las Tablas como se indica a continuación:

Tabla	Título
4.1	Correlación del Rendimiento Académico y las TIC de Primero Básico
4.2	Correlación del Rendimiento Académico y las TIC de Segundo Básico
4.3	Correlación del Rendimiento Académico y las TIC de Tercero Básico
4.4	Correlación del Rendimiento Académico y las TIC total de los Básicos

#### 4.1 Correlación del Rendimiento y las TIC de Primero Básico

1. ¿Qué actividades realiza en sus horas libres?	0.160
3. ¿Ha pasado en el internet, celular, videojuegos más tiempo del promedio de las personas ?	0.009
4. ¿Qué tiempo pasa en el internet diariamente?	-0.155
5.¿Qué tiempo pasa en el celular?	-0.064
6. ¿Alguna vez ha fallado en el cumplimiento de una responsabilidad importante por haber estado conectado en la red o chateando en su celular, televisión o videojuegos?	<b>0.266</b>
8. ¿Cada cuándo le pone saldo a su celular?	-0.018
9. ¿Cada cuándo ve su celular para chequear si hay algo nuevo?	0.011
10. ¿Cuándo le mandan un mensaje de texto, qué hace?	-0.011
11. ¿Cuándo está en clases?	-0.105
12. ¿Cuándo su profesor le prohíbe el uso de celular en clase qué hace?	0.063
13. ¿Desatiende sus trabajos por estar navegando en la web?	0.011
14. ¿Con qué frecuencia establece relaciones amistosas con gente que sólo conoce a través del internet?	-0.119
15. Su familia o amigos le recriminan que pasa mucho tiempo conectado al internet	0.194
16. ¿Cree usted que su actividad académica se ve afectada porque dedica mucho tiempo a navegar en la web?	<b>0.276</b>
17. Si se le pregunta a otras personas (maestros, padres, etc.) respecto a si su actividad académica se ve afectada por el tiempo que pasa en el celular internet, videojuegos o televisión ¿Cuál será su respuesta?	<b>0.334</b>

Mínimo  $r$  significativo  $t$  at  $p=0.05$  es 0.2442

La tabla 4.1 presenta los coeficientes de correlación que fueron significativos a nivel 0,05 se presentaron entre el promedio de notas y las preguntas # 6, 16 y 17, ya que los valores de  $r$  obtenidos son mayores que el valor crítico de  $r$  (0,2442). Además los valores de  $r$  obtenidos sobre estas preguntas son *positivos*, aunque *bajos*. Lo cual indica que las niñas que presentan un promedio más alto de notas no fallan en el

cumplimiento de sus responsabilidades por haberse puesto a chatear o conectado en la red; asimismo se puede considerar que las que tienen menor rendimiento piensan que su actividad académica se vería afectada por dedicar mucho tiempo a navegar en la web y también consideran que sus padres y maestros piensan lo mismo al respecto.

#### 4.2 Correlación del Rendimiento Académico y las TIC de Segundo Básico

1. ¿Qué actividades realiza en sus horas libres?	<b>0.167</b>
3. ¿Ha pasado en el internet, celular, videojuegos más tiempo del promedio de las personas?	0.122
4. ¿Qué tiempo pasa en el internet diariamente?	-0.141
5. ¿Qué tiempo pasa en el celular?	-0.203
6. ¿Alguna vez ha fallado en el cumplimiento de una responsabilidad importante por haber estado conectado en la red o chateando en su celular, televisión o videojuegos?	<b>0.340</b>
8. ¿Cada cuándo le pone saldo a su celular?	-0.128
9. ¿Cada cuándo ve su celular para chequear si hay algo nuevo?	0.057
10. ¿Cuándo le mandan un mensaje de texto, qué hace?	0.029
11. ¿Cuándo está en clases?	0.213
12. ¿Cuándo su profesor le prohíbe el uso de celular en clase qué hace?	0.197
13. ¿Desatiende sus trabajos por estar navegando en la web?	0.043
14. ¿Con qué frecuencia establece relaciones amistosas con gente que sólo conoce a través del internet?	-0.228
15. Su familia o amigos le recriminan que pasa mucho tiempo conectado al internet	0.018
16. ¿Cree usted que su actividad académica se ve afectada porque dedica mucho tiempo a navegar en la web?	<b>0.391</b>
17. Si se le pregunta a otras personas (maestros, padres, etc.) respecto a si su actividad académica se ve afectada por el tiempo que pasa en el celular internet, videojuegos o televisión ¿Cuál será su respuesta?	<b>0.349</b>

Mínimo r significativo es  $p=0.05$  es 0.3082

En la tabla 4.2 las correlaciones que fueron significativas a nivel 0,05 se presentaron entre el promedio de notas y las preguntas # 6, 16 y 17, ya que los valores de  $r$  obtenidos son mayores que el valor crítico de  $r$  (0,3082). Además los valores de  $r$  obtenidos sobre estas preguntas son positivos, aunque bajos. Lo cual indica que las niñas que presentan un promedio más alto de notas no fallan en el cumplimiento de sus responsabilidades por haberse puesto a chatear o conectado en la red; asimismo las que tiene promedio menor consideran que su actividad académica se vería afectada por dedicar mucho tiempo a navegar en la web y también creen que sus padres y maestros piensan lo mismo al respecto.

#### 4.3 Correlación del Rendimiento Académico y las TIC de Tercero Básico

1. ¿Qué actividades realiza en sus horas libres?	<b>-0.146</b>
3. ¿Ha pasado en el internet, celular, videojuegos más tiempo del promedio de las personas ?	-0.035
4. ¿Qué tiempo pasa en el internet diariamente?	0.100
5. ¿Qué tiempo pasa en el celular?	-0.013
6. ¿Alguna vez ha fallado en el cumplimiento de una responsabilidad importante por haber estado conectado en la red o chateando en su celular, televisión o videojuegos?	0.102
8. ¿Cada cuándo le pone saldo a su celular?	0.001
9. ¿Cada cuándo ve su celular para chequear si hay algo nuevo?	-0.130
10. ¿Cuándo le mandan un mensaje de texto, qué hace?	0.181
11. ¿Cuándo está en clases?	0.234
12. ¿Cuándo su profesor le prohíbe el uso de celular en clase qué hace?	-0.076
13. ¿Desatiende sus trabajos por estar navegando en la web?	0.014
14. ¿Con qué frecuencia establece relaciones amistosas con gente que sólo conoce a través del internet?	-0.028
15. Su familia o amigos le recriminan que pasa mucho tiempo conectado al internet	-0.268
16. ¿Cree usted que su actividad académica se ve	-0.147



afectada porque dedica mucho tiempo a navegar en la web?	
17. Si se le pregunta a otras personas (maestros, padres, etc.) respecto a si su actividad académica se ve afectada por el tiempo que pasa en el celular internet, videojuegos o televisión	-0.209

Mínimo  $r$  significativo es  $p=0.05$  es 0.3809

En la tabla 4.3 se observa que no existió ninguna correlación significativa a nivel 0,05, ya que los valores de  $r$  obtenidos no superaron al valor crítico de  $r$  (0,3809).

#### 4.4 Correlación de Rendimiento Académico y TIC total de todos los Básicos

1. ¿Qué actividades realiza en sus horas libres?	<b>0.130</b>
3. ¿Ha pasado en el internet, celular, videojuegos más tiempo del promedio de las personas ?	-0.015
4. ¿Qué tiempo pasa en el internet diariamente?	-0.102
5. ¿Qué tiempo pasa en el celular?	-0.096
6. ¿Alguna vez ha fallado en el cumplimiento de una responsabilidad importante por haber estado conectado en la red o chateando en su celular, televisión o videojuegos?	<b>0.235</b>
8. ¿Cada cuándo le pone saldo a su celular?	-0.076
9. ¿Cada cuándo ve su celular para chequear si hay algo nuevo?	-0.005
10. ¿Cuándo le mandan un mensaje de texto, qué hace?	0.034
11. ¿Cuándo está en clases?	0.052
12. ¿Cuándo su profesor le prohíbe el uso de celular en clase qué hace?	0.136
13. ¿Desatiende sus trabajos por estar navegando en la web?	0.036
14. ¿Con qué frecuencia establece relaciones amistosas con gente que sólo conoce a través del internet?	-0.142
15. Su familia o amigos le recriminan que pasa mucho tiempo conectado al internet	0.036
16. ¿Cree usted que su actividad académica se ve afectada porque dedica mucho tiempo a navegar en la web?	<b>0.199</b>
17. Si se le pregunta a otras personas (maestros, padres, etc.) respecto a si su actividad académica se ve afectada por el tiempo que pasa en el celular internet, videojuegos o televisión	<b>0.220</b>

Mínimo  $r$  significativo at  $p=0.05$  es 0.1704

En la tabla 4.4 al tomar en cuenta a todas las alumnas de primero a tercero básico, las correlaciones que fueron significativas a nivel 0,05 se presentaron entre el promedio de notas y las preguntas # 6, 16 y 17, ya que los valores de  $r$  obtenidos son mayores que el valor crítico de  $r$  (0,1704). Además los valores de  $r$  obtenidos sobre estas preguntas son positivos, aunque bajos. El resultado indica que las estudiantes que presentan un promedio alto de notas no fallan en el cumplimiento de sus responsabilidades por haberse puesto a chatear o conectado en la red; asimismo se considera que las que tienen un rendimiento bajo en su actividad académica se ve afectada por dedicar mucho tiempo a navegar en la web y también creen que sus padres y maestros piensan lo mismo al respecto.

## **V. DISCUSIÓN DE RESULTADOS**

La mayoría de adolescentes actualmente utilizan diferentes TIC para comunicarse entre sí. El objetivo de la presente investigación es comprobar si el uso constante de las TIC afecta el rendimiento académico de adolescentes mujeres en la institución privada donde se realizó la encuesta.

Se trabajó con una población de alumnas cuyas edades están entre 13 a 15 años, para un total de 133 alumnas.

Los resultados muestran que el 46 % de las alumnas, han fallado en algunas de sus responsabilidades para atender los mensajes o información encontrada en las TIC. Este resultado se atribuye al uso constante de las TIC, porque están mucho tiempo conectadas en el internet o navegando en la web. Lo anterior se fundamenta con Guerreschi (2007) que da a conocer que el sujeto adicto que permanece conectado a internet gran parte del día, incluso durante la noche, no podrá rendir en las actividades escolares debido al cansancio.

La investigación que se realizó con la población adolescente, no revela que el uso del internet sea el único factor que afecta el rendimiento académico de las alumnas, hay otros factores que intervienen en el bajo rendimiento por ejemplo la telefonía móvil. Según Marcelo y Martín (2010) se comprueba que las redes sociales fueron creadas para fomentar las relaciones personales a través de la red, es por eso que las adolescentes se mantienen conectadas a ellas para hacer amigos.

Se identificó también que las causas de bajo rendimiento de algunas de las alumnas se debe a otros factores tales como entorno familiar, actividades de diversión o deporte o simplemente de pérdida de tiempo aspectos que son influyentes en el rendimiento académico pero que no son objeto de estudio de esta investigación. Puyol (2010) comenta que se aconseje al adolescente ya que se encuentra en una etapa muy difícil y al realizar otras actividades puede descuidar sus estudios es por eso importante acompañarlo siempre en todas sus dudas, establecerle tiempo para sus diferentes actividades.

De acuerdo a los resultados se encontró que el grupo de alumnas encuestadas aunque evidencian el uso de las TIC en tiempos significativos diariamente, este no es el factor determinante para que en las alumnas se dé un bajo rendimiento.

Es importante también hacer notar que las alumnas que mantienen un rendimiento académico alto, utilizan la tecnología como herramienta para sus estudios y no solamente como pasatiempo o diversión. Puyol (2010) por su parte comenta que se pueden compartir gustos y opiniones, debatir sobre diferentes temas y compartir aficiones, también comenta que el Internet es una gran enciclopedia mundial que sirve como herramienta para encontrar información.

La investigación demostró que las alumnas establecen relación con personas que no conocen personalmente vía internet según Puyol (2010) internet es un lugar de encuentro de múltiples personalidades donde se puede encontrar personas semejantes que comparten gustos y opiniones. El peligro de estos contactos es que pueden

establecer citas sin conocer a las personas en la realidad por lo que el anonimato fomenta un uso inadecuado en la red.

Hay alumnas que han dejado de realizar ciertos hábitos que favorecen el estudio para estar conectadas con las TIC. Muchas adolescentes también dejan de realizar sus actividades académicas por otras actividades como leer, deporte y oír música. Según Becoña, Echeburúa y Labrador comentan que se debe trabajar las TIC como un currículum oculto que configura un conjunto de experiencias y mensajes con una influencia educativa en la adolescencia, también comenta que la utilización de las TIC en los centros escolares es para reforzar y promover la motivación en el aprendizaje de las diferentes materias o disciplinas curriculares. Los autores sugieren establecer normas y las consecuencias que con llevan a incumplir ciertas obligaciones por utilizar las TIC.

Por último se encontró que las correlacionales en general entre grados y el rendimiento académico, indican que las estudiantes que presentan un promedio más alto de notas no fallan en el cumplimiento de sus responsabilidades por haberse puesto a chatear o conectado en la red por lo que poseen un buen rendimiento escolar.

Las estudiantes de Primer y Segundo grados, consideran que su actividad académica se vería afectada por dedicar mucho tiempo a navegar en la web opinión que es compartida por sus padres y maestros. Tercero básico no mostró ninguna correlación con los datos obtenidos respecto a adicción a las TIC y rendimiento académico.

## **VI. CONCLUSIONES**

La investigación realizada en la población estudiantil no revela que hay adicción a las TIC aunque si evidencia un uso frecuente de las mismas.

1. Se encontró que el uso del Internet no es el único factor que afecta el rendimiento académico de las alumnas. Hay otros factores influyentes que no son objeto de investigación de la presente tesis.
2. Las alumnas encuestadas han dejado de realizar ciertas actividades como comer y dormir por utilizar las TIC, pero queda demostrado que la actividad que más dejan de realizar es estudiar.
3. Las entrevistadas respondieron que utilizan las TIC por desocupación o curiosidad y también porque está de moda.
4. Se encontró que las alumnas encuestadas poseen su propio celular y que los padres de familia les pagan plan con línea.
5. Más del 60% de las adolescentes establecen relación con personas vía Internet, ya sea para tener amigos, o hablar con familias que no viven cerca o simplemente para tener contacto con personas que no conocen personalmente.
6. En el rendimiento académico las estudiantes que alcanzaron el promedio y promedio alto son las que utilizan más las TIC por lo que se encontró que esto les ayuda a tener información que facilita su aprendizaje.

## **VII. RECOMENDACIONES**

Se recomienda a la institución privada donde estudian las alumnas encuestadas lo siguiente:

1. Realizar actividades extracurriculares que promuevan el aprendizaje y fomenten la interacción entre estudiantes para facilitar el establecimiento de relaciones sociales.
2. Realizar talleres de educación en salud y cuidado personal para prevenir el establecimiento de hábitos nocivos como dejar de dormir o descansar por estar conectadas a las TIC
3. Realizar actividades extracurriculares para que no se mantengan desocupadas, y orientarlas en cuando al uso de las TIC.
4. Informar a las alumnas de los peligros que existen al establecer comunicación a través del Internet con personas desconocidas.
5. Orientar a los padres de familia acerca de la importancia de establecer límites en el uso del celular. Los padres deben asumir la responsabilidad de orientar a las estudiantes y no únicamente proveerles el equipo.
6. Fomentar la responsabilidad respecto a la búsqueda y aceptación de contactos en las redes sociales. Las adolescentes deben conocer la importancia de la identidad digital para evitar y prevenir las estafas.
7. Crear programas educativos que orienten, faciliten, promuevan, el uso de las TIC para incrementar las experiencias de aprendizaje entre los estudiantes. Las TIC son una herramienta útil en el contexto educativo si se utilizan adecuadamente.

## VIII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alvarado, S. (2011) Rehab in Mexico (Homepage). Recuperado de:

<http://www.adicciones.org/enfermedad/definicion.html>

Aymara, L., y Capito, G. (2011). *Adicción del Internet y su incidencia en a la conducta y rendimiento académico en los niños y niñas de los sextos y séptimos años de educación básica de la unidad educativa particular García del Cantón Guaranda, provincia Bolívar durante el periodo Lectivo 2010- 2011.* Tesis inédita, Universidad Estatal de Bolívar, Bolívar, Ecuador.

Baloco, M. (2012, 12 de marzo). *El impulso de ser cyberpadres*. Prensa Libre.

Baretto, A. (2013). Influencia del uso de la Telefonía Celular como medio de comunicación masivo. (Homepage). Consultado el día 6 de junio de 2013 de: <http://clubensayos.com/Psicolog%C3%ADa/INFLUENCIA-DEL-USO-DEL-CELULAR/153280.html>

Basile, H. (2006) Adicción a Internet: Ciberadicción. Revista Argentina de Clínica Neuropsiquiátrica, 2, 74-90.

Bonilla,O.(2010).Definición de Rendimiento Escolar. Recuperado de: [www.psicopedagogia.com/definicion/rendimiento%20escolar](http://www.psicopedagogia.com/definicion/rendimiento%20escolar)

Becoña, E. (1995).*En la prevención de las dependencias. Introducción a algunas cuestiones actuales*. Universidad Santiago Compostela. España.

Becoña, E., Echebúrua, E., y Labrador, F. J (2009).*Adicción a las nuevas tecnologías en adolescentes jóvenes*. Madrid. Editorial Pirámide.



Blais, J., Craig, W., Conolly, J., y Pepler, D. (2008). Adolescents online: the importance of Internet activity choices to salient relationships. *Youth Adolescence*, 37, 522-536.

Block , S.(2007). Inexistencia de Correlación entre rendimiento escolar y exposición a los videojuegos. *Revista Pediatrics*, 119, 413.

Brendesha, T., Greenfield, P., y Subrahmanyam, K. (2004). Constructing sexuality and identify in an online teen chat room. *Developmental Psychology*, 25 , 651-666.

Castro –Perea L. (2007, 21 de julio) Tendencias 21 (Homepage).Recuperado de:  
[http://www.tendencias21.net/Un-nuevo-estudio-confirma-el-impacto-de-la-television-en-el-rendimiento-escolar\\_a1690.html](http://www.tendencias21.net/Un-nuevo-estudio-confirma-el-impacto-de-la-television-en-el-rendimiento-escolar_a1690.html)

Chavéz, P., y Rivera A. (2005). *La influencia de los Juegos electrónicos en adolescentes de doce a diecisiete años de edad*. Tesis inédita. Universidad San Carlos de Guatemala.

Brodie, M., Foehr, U., Rideout, V., y Roberts D. (1999). Kids & media @ the new millennium. *A comprehensive national analysis of children´s, media use*.

Conde, E., Torres, E., y Ruiz, C. (2002). El nuevo escenario de internet: las relaciones para sociales de adolescentes y jóvenes en la red. *Cultura y Educación*, 14, 33-46.

Constante, A., (2010). *Los videojuegos y su incidencia en el bajo rendimiento escolar en los estudiantes del sexto año de E.B de la Escuela “Archipiélago de Colón” Parroquia Santa Rosa, Cantón Ambato. Provincia Tungurahua durante el período*

de Junio de 2010 a Octubre de 2010. Tesis inédita. Universidad Técnica Ambato. Ambato Ecuador.

Corral, P., y Echeburúa, E. (1994). Adicciones psicológicas: más allá de la metáfora. *Clínica y Salud*, 5, 251-258.

Estallo, J. (2001). Usos y abusos de Internet. *Anuario de Psicología*, 32, 251-258.

Etcheverry, G. (2006). Escrito a Mano.

Fernández, L. (2004). Socialización del conocimiento académico del uso de las Tics (Homepage). Recuperado de: [www.scielo.org.ve/scielopid=s1690-751520070003004](http://www.scielo.org.ve/scielopid=s1690-751520070003004)

Fernández, I. (2007). *Las tics en el ámbito educativo*. (versión electrónica). Recuperado de: [http://www.eduinnov.es/abril2010/tic\\_educativo.pdf](http://www.eduinnov.es/abril2010/tic_educativo.pdf)

Fernández, M. (2011, 31 de agosto). El mal uso de las nuevas tecnologías repercute en el rendimiento escolar. [Mensaje en blog]. Recuperado de: [info1attispjvg.blogspot.com](http://info1attispjvg.blogspot.com).

García del Castillo, J. (2008). Uso y abuso del internet y jóvenes universitarios. *Adicciones*, 20, 131-142

Griffiths, M. (2000). Does Internet and computer “addiction” exist? Some case study evidence. *Cyberpsychology & Behavior*, 3, 211-218.

Guerreschi, C., (2007). *Las Nuevas Adicciones* (internet, trabajo, sexo ,teléfono, celular, compras) . Buenos Aires. Ediciones Lumen.

Hawkins, D. (2009). *Acabe con las Adicciones Cotidianas*. España. Editorial Portavoz.

Helguera, M., Labrador, F., y Requesens, A. (2012). *Guía para padres y educadores sobre el uso seguro de Internet, videojuegos y móviles*. EDICIÓN Fundación Gaudium.

Hernández, A. (Enero - Abril de 2005). El rendimiento académico de las matemáticas en alumnos universitarios. Obtenido de Encuentro Educativo: [revistas.luz.edu.ve/index.php/ed/article/view/1146/1114](http://revistas.luz.edu.ve/index.php/ed/article/view/1146/1114)

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2006) *Metodología de la investigación* (4ª Ed.). México: McGrawhill.

Lemus, L. (2006). *Pedagogía temas fundamentales*. Guatemala: Piedra Santa.

Lenardon, J. (2007). *Los Niños y el Internet, Protege a tu hijo de los riesgos de navegar por la red*. Barcelona, España. Ediciones Oniro S. A

Lescano, C. (2010). *Los Juegos Electrónicos y su incidencia en el bajo rendimiento escolar de los niños de la Escuela Abel Sánchez del cantón Pillaro durante año lectivo 2009/2010*. Tesis inédita. Universidad Técnica Ambato. Ambato, Ecuador.

Llorca, M. (2010). *Frecuencia en el uso de videosjuegos y rendimiento académico*. España:Edita

López, A. (2012,3 de octubre). Influencia de las TIC en los adolescentes [ Mensaje en blog]. Recuperado de: <http://siglo21edu.blogspot.com/2012/10/influencia-de-las-tic-en-los.html>

López, J. (2004). *Las TIC'S, una nueva opción en la formación de los estudiante de las escuelas normales*. Tesis Inédita. Universidad Rafael Landívar, Guatemala.

Luengo, A. (2004). Adicción a Internet: conceptualización y propuesta de intervención. *Revista Profesional Española de Terapia Cognitivo –Conductual*, 2, 22-52

Marcelo, E., Martín, J. (2010). *Protege a tus hijos de los riesgos del Internet y otra Tecnologías*. España. Ediciones Anaya Multimedia.

Marks, I. (1990). Behavioural (non-chemical) addictions. *British Journal of Addiction*, 85, 1389-1394.

Mazat, R. (2012). *La percepción sobre la utilidad de las TIC en el proceso de enseñanza – aprendizaje en las asignaturas de español e inglés de los estudiantes de cuarto primaria de un colegio privado en la ciudad de Guatemala*. Tesis Inédita. Universidad Rafael Landívar, Guatemala.

Meter, J., y Valkenburg, P.M. (2007). Preadolescents` and adolescents`online communication and their closeness to friends. *Developmental Psychology*, 43, 267-277.

Narvaéz, E. (1999). *La investigación del Rendimiento Estudiantil Problemas y Paradigmas*. Venezuela, Fondo Editorial Humanidades y Educación.

Pereda, T.(2010). Adictos a la tecnología. *Revista hacer Familia*, 192, 132.

Pérez, M., (2013). El riesgo digital, el impacto de los niños.[Mensaje en Blog].

Recuperado de: [www.fzayas.com](http://www.fzayas.com)

Pick, S. (2002) Formación Cívica y Ética. España. Editorial Limusa.

Potenza, M., (2006). Should addictive disorders include non–substance relate conditions?.

Puroshotma, R.(2005). You are not studying, you are just, [Language Learning & Technology](#) ,1, 80-96

Puyol, A. (2010). Nuevas Tecnología, Nuevas Adicciones” GrupoGesfomedia.

Rocheleau, B. (1995). Computer use by school-age children:trends, patterns and predictors. *Journal of educational computing Research*, 1, 1-17.

Sharif, I., y Sargeant J. (2006). Relación entre Rendimiento académico y la exposición a la televisión, el cine y los videojuegos. *Revista Pediatrics*, 119, 413

Serrano, I., (2011). *Proyecto de Prevención del mal uso de las nuevas tecnologías*. Tesis Inédita. Universidad Castilla- La Mancha. España

Serrano, M., (2002). Educación para la Salud Siglo XXI comunicación y Salud. México.

Urueña, A. (2009). “Evolución de los usos de internet en España 2009”. Madrid:

Ministerio de Industria, Turismo y Comercio.

Vargas, R. (2012). Niños adictos la televisión. *Ministerio mundos Paralelos*.

Willoughby ,T. (2005). A short longitudinal study of internet and computer game use by Adolescent boys and girls: prevalence, frequency of use and psychosocial predictors. *Developmental Psychology*, 44, 195-204.

**ANEXOS**

## Encuesta

Grado: \_\_\_\_\_ Edad Actual: \_\_\_\_\_

### Estimadas estudiantes

Esta encuesta se utilizara para realizar una investigación acerca de las TIC y el rendimiento académico. Se le solicita su colaboración para que conteste de forma clara y ordenada las siguientes preguntas:

1. ¿Qué actividades realiza en sus horas libres? coloque un número dentro del paréntesis que indique el orden de preferencia de la actividad del 1, 2, 3, etc.

Haciendo uso de las redes sociales ( )      Navegar en la web ( )

Chatear en el celular ( )      Otros ( )

Especifique.....

2. ¿Por qué razón usted realiza dichas actividades en sus tiempos libres?

Desocupación ( )

Problemas familiares ( )

Curiosidad. ( )

Influencia social ( )

Rechazo social ( )

Buscar amigos ( )

Porque está de moda ( )

Para sentirme parte de un grupo ( )

Otras razones.....



3. Ha pasado en el internet, celular, videojuegos más tiempo del promedio de las personas?

SI ( )

NO ( )

4. ¿Qué tiempo pasa en el internet?

Menos de 30 minutos al día ( )

1-3horas ( )

4 -5horas ( )

6-7horas ( )

7 a más horas ( )

5. ¿Qué tiempo pasa en el celular ?

Sólo cuando recibo llamadas ( )

1-3horas ( )

4 -5horas ( )

6 -7horas ( )

7 a más horas ( )

6. ¿Alguna vez ha fallado en el cumplimiento de una responsabilidad importante por haber estado conectado en la red o chateando en su celular, televisión o videojuegos?

SI ( )

NO ( )

7. Si la respuesta a la pregunta anterior (No .6) es afirmativa ¿en cuáles de las siguientes actividades ha fallado?

Comer (   )                  Dormir (   )                  Estudiar (   )                  Salir (   )

Otros.....

8. ¿Cada cuándo le pone saldo en su celular?

Casi nunca (   )

Tengo plan (   )

Cada 15 días (   )

Cada vez que tengo dinero (   )

Cuando mis papas me lo ponen (   )

9. ¿Cada cuándo ve su celular para chequear si hay algo nuevo?

Casi nunca (   )

Cada vez vibra o timbra (   )

Cada 10 minutos (   )

Cada recreo (   )

Cada final de periodo de clase (   )

Solo al salir de clases (   )

10. ¿Cuándo le mandan un mensaje, qué hace?

Responde inmediatamente ( )

No lo responde ( )

Responde si es necesario ( )

Pide prestado un celular y respondo ( )

Lo reenvía a otras personas ( )

Lo reenvía otras personas y lo contesta ( )

Lo comenta y lo reenvía ( )

11. ¿Cuándo está en clases?

Responde ( )

Apaga su celular ( )

Lo pone en vibración ( )

Contesta rápido y en baja voz ( )

Contesta a través de un mensaje ( )

12. ¿Cuándo su profesor te prohíbe el uso de celular en clase qué hace?

Hace como que va al baño y contesta ( )

Escribe mensajes a escondidas ( )

Lo apaga ( )

Te han quitado el celular pero aun así lo usa ( )

13. ¿Desatiende sus trabajos por estar navegando en la web?

Ocasionalmente ( )

Frecuentemente ( )

Muy frecuentemente ( )

Siempre ( )

Nunca ( )

14. ¿Con qué frecuencia establece relaciones amistosas con gente que sólo conoce a través del internet?

Ocasionalmente ( )

Frecuentemente ( )

Siempre ( )

Nunca ( )

15. Su familia o amigos le recriminan que pasa mucho tiempo conectado al internet

Si ( )

No ( )

16. ¿Cree usted que su actividad académica se ve afectada porque dedica mucho tiempo a navegar en la web?

Si ( )

No ( )

17. Si se le pregunta a otras personas (maestros, padres, etc.) respecto a si su actividad académica se ve afectada por el tiempo que pasa en el celular internet , videojuegos o televisión ¿Cuál será la respuesta?

Si (    )

No (    )